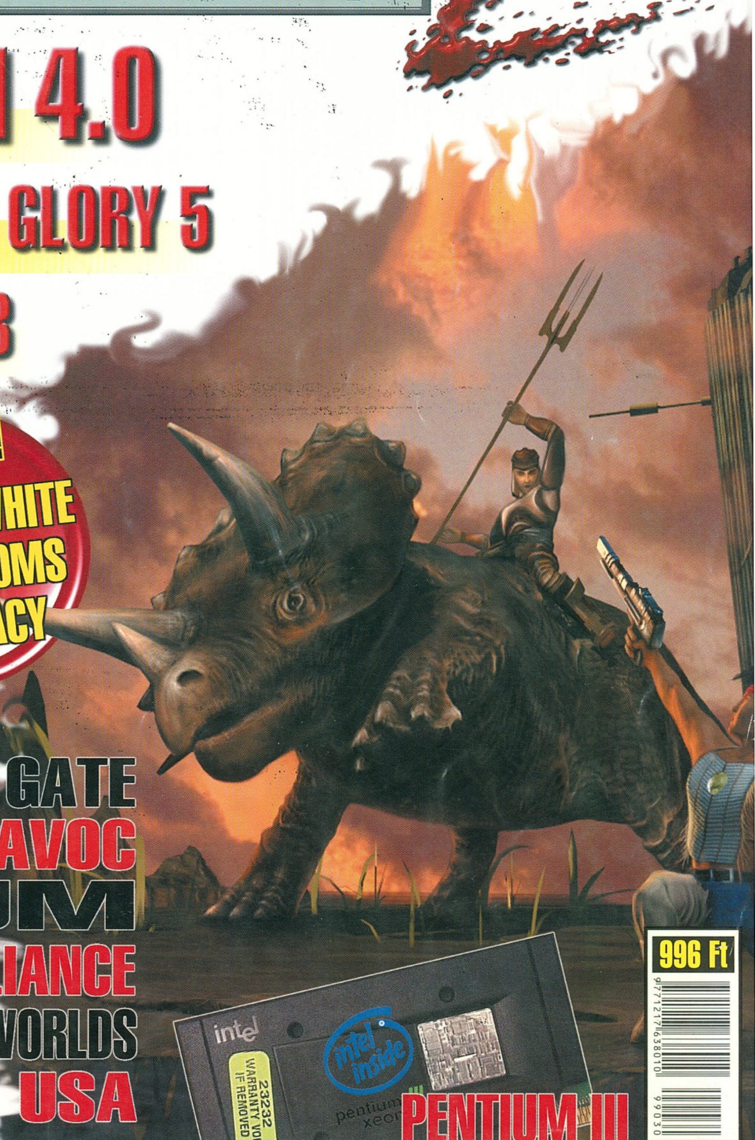
PC GURU

EXKLUZÍV
TUROK 2
Teljes leírás

SZÓRAKOZTATÓ INFORMATIKAI MAGAZIN ■ 99/03_

FALCON 4.0
QUEST FOR GLORY 5
SETTLERS 3

EXTRA!
BLACK & WHITE
TA:KINGDOMS
THEOCRACY



BALDUR'S GATE
APACHE HAVOC
ODIUM
X-WING ALLIANCE
WAR OF THE WORLDS
BIG RACE USA

PENTIUM III

996 Ft

VIRTUAL WORLD

Alfa CD Center	- 1148 Örs Vezér Tere	tel.: 2222-350
Átrium Mozi	- 1024 Margit Krt 55	tel.: 316-0186
Mammut Üzletház	- 1022 Lövőház u 8	tel.: 345-8141
Újlaki Üzletház	- 1036 Bécsi út 34-36	tel.: 250-5200/122

MÁRCIUSI AKCIÓNK:

9.880 Ft + 7.880 Ft =

+

~~17.760 Ft~~

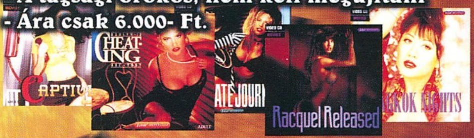
12.880 Ft

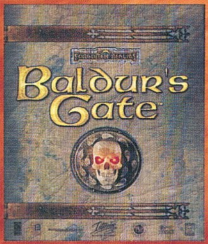
ÓRIÁSI KLUBTAGSÁGI AKCIÓ!

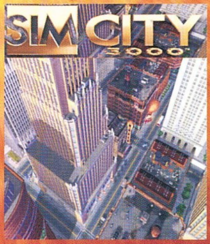
Ha 1999 március 1 és március 31 között bármelyik üzletünkben klubtagsági kártyát vált, ajándék erotikus CD-t kap ajándékba.

A kártya előnyei:

- 10% kerdvezmény minden CD-ROM árából
- Havonta ingyenes árlista, és rendszeres tájékoztató az újdonságokról.
- A termékek vásárlási kötelezettség nélkül otthon kipróbálhatóak.
- A tagsági örökös, nem kell megújítani
- Ára csak 6.000- Ft.







Baldur's Gate	11.880	Hardline	1.880	Powerslide	10.880
Blood 2	11.880	Harvester	2.880	Rise of Rome /AOE/	9.880
Caesar 3	11.880	Half Life	8.880	Rogue Squadron	11.880
Carmageddon 2	9.880	Heretic 2	11.880	Sanitarium	11.880
Conquest Earth	2.880	Jack Orlando	2.880	Settlers 3	9.880
Darklight Conflict	2.880	LucasArts Archives vol.3	7.880	Shogo - M.A.D.	10.880
Dark Reign	3.880	Jövő Titkai	7.990	Sin	9.880
Delta Force	11.880	Jane's WWII Fighters	13.880	StarWars - Behind Magic	9.880
Darkening - Privateer 2	3.880	Knights &Merchants	6.880	Starship Titanic	11.880
Earth 2140	4.880	MAX 2	7.880	Thief	11.880
European Air War	10.880	Migth & Magic VI	5.880	Tomb Raider 3	11.880
Fallout 2	11.880	Myth 2	11.880	Trespasser	11.880
Filmlexikon	5.990	Outlaws	4.880	Warlords 3	9.880
Grim Fandango	11.880	Oddworld - Abe's Exodus	11.880		

HERTA

Bp. VII., Dohány utca 37. Tel./fax: 322-7846
(Számítástechnikai szaküzlet és szervíz)

Bp. XV., Szentmihályi út 131.
(Pólus Center) Tel./fax: 419-4020
Bp. X., Kerepesi út 73.
(Park Plazza üzletközp.) Tel./fax: 262-3164
Bp. V., Belgrád rkp. 12. Tel./fax: 266-5052
Bp. III., Vörösvári út 23. Tel./fax: 368-8864

Bp. XX., Kossuth L. u. 33. Tel./fax: 285-6004
(Erzsébet Áruház)
Bp. II., Gábor Áron u. 74-78.
(Rózsakert Bevásárlóközp.) Tel./fax: 391-5840
Bp. IX., Könyves Kálmán krt. 12-14.
(Lurdy ház) Tel./fax: 456-1131

PC GURU

Szerkesztőség
Főszerkesztő: Berényi Zoltán
Főszerkesztő-helyettes: Mocsáry József
Asszisztens: Boruzs Krisztina
Hír- és olvasószerkesztő: Révhelyi Beatrix
Hardware szerkesztő: Harangozó Csongor
CD szerkesztő: Környei Krisztián
Tördelőszerkesztő: Pércsi Mihály
Laptervezés és layout: FUTURA EXTRAVAGANZA
(06) 209-811-693

A szerkesztőség címe:
1139 Budapest, Hajdú u. 42–44. II. emelet.
Levelezési cím: 1300 Budapest 3., Pf. 210 Telefon: 350-8179
E-mail-cím: pcguru@vogel.hu
A PC GURU honlapja: gamez.pganet.hu

Kiadó
Kiadja a Vogel Publishing Kft.
a Magyar Terjesztésellenőrző Szövetség (MATESZ) tagja.

A kiadásért felel:
Ivanov Péter ügyvezető igazgató Tel./fax: 350-8731
Lapigazgató: Ali Mehdi Tel./fax: 350-8004
Titkárságvezető: Szalay Zsóka Tel./fax: 350-8731

Hirdetésfelvétel
Magyarország: Vogel Publishing Reklámiroda
Üzletkötő: Szakács Gábor
Levelezési cím: 1300 Budapest 3. Pf. 210.
Telfon/fax: (36-1) 350-8041 Mobil: (06) 309-590-540
Hirdetési marketing: Oláh Gabriella Tel./fax: 350-8004

Németország:
Vogel International
Otto Walitschek,
Max-Planck-Str. 7/9,
D-97082 Würzburg,
tel.: +49-931/418-2342
Fax: +49-931/418-2850
CIS: 100070,474

USA/Kanada:
Vogel Europublishing, Inc.,
Mark Hauser
632 Sunflower Court
San Ramon,
CA 94583, USA
Tel.: +1-925/648-1170
Fax: +1-925/648-1171

Nagy-Britannia:
Media Partners Ltd.
5/15 Cromer Street
Gray's Inn Rd
GB-London WC1H 8LS
Tel.: +44-171/837-3330
Fax: +44-171/833-0764

Tajvan:
Taiwan Bright Int. Co., Ltd.,
Vincent Lee 4 FL 1,
Sec. 3, 200 Hsin Yi Road,
Taipei 106,
Taiwan R.O.C.
Tel.: +886-2/2755-7901-5,
Fax: +886-2/2755-7900

Terjesztés
Terjeszti a Budapesti Hírlapkereskedelmi Rt., a Kiadói Lapterjesztő Kft. és a Nemzeti Hírlapkereskedelmi Rt. regionális részvénytársaságai.

Terjesztési marketing és előfizetéssel kapcsolatos információ:
Fehér Ildikó
telefon: (36-1) 349-4768

Megjelenik havonta, ára 996 Ft. Előfizethet megrendelőlevélben a kiadónál: Vogel Publishing Kft., Budapest.
Levelezési cím: 1300 Budapest 3., Pf. 210
Telefon: (36-1) 349-4768

Előfizetési díj (CD-s): 2700 Ft (3 szám), 5100 Ft (6 szám), egész évre 9600 Ft (12 szám)
Előfizetési díj (sima – kizárólag a kiadónál): 2480 Ft (6 szám), egész évre 4960 Ft (12 szám)

Előfizethető továbbá a hírlapkézbesítőknél és a Hírlap-előfizetési Irodában (Bp. Lehel u. 10/A, levélcím: HELIR, Budapest 1900), átutalással a HELIR 11991102-02102799 pénzforgalmi jelzőszámra, ezenkívül Budapesten a Magyar Posta Rt. Hírlapüzletági Igazgatósága kerületi ügyfélszolgálati irodáin, vidéken a postahivatalokban.
Előfizetési díj negyed évre: 2700 Ft (3 szám), fél évre: 5100 Ft (6 szám), egész évre 9600 Ft (12 szám).

Montírozás és nyomás: Veszprémi Nyomda Rt.

A közölt cikkek fordítása, utánnyomása, sokszorosítása és adatrendszerekben való tárolása kizárólag a kiadó engedélyével történhet. A megjelentetett cikkeket szabadalmi vagy más védettségre való tekintet nélkül használjuk fel.

ISSN 1217-6389
A GURU LEGYEN VELETEK!

INTRO_

START !

Sziasztok!

Az intro általában a benneteket is érintő kellemes dolgokról szól, melyek a PC GURU háza táján történtek. Nos, most sincs ez másképp, hiszen ismét ugrottunk egy lépcsőt. A sikeres nyomdaváltásnak köszönhetően az eddig színben kissé elhanyagolt hátsó rovat is az őt megillető helyre került a palettán, ezentúl az itt található képeket is teljes pompájukban élvezhetitek. A színesedés ellenére (mint bizonyára észrevettétek) a lap ára változatlan. Reméljük, így ismét egy újabb jó pontot könyvelhettek el a nekünk. Ideje volt már a váltásnak, hiszen aki figyelemmel kísérte a PC Guru fejlődését, az nagyon jól érzékelhette a „komoly" szekció erősödét mind oldalszámban, mind tartalomban. Büszkén tekintünk ezekre az oldalakra, hiszen nagyon sok újdonságról és érdekességről, néha a komolyabb lapokat megelőzve tájékoztattunk titeket a tallózó oldalain.

A designer team sem pihent, így egy új értékelés, és sok egyéni megoldás színesíti az újságot. A visszajelzéseitek persze, itt is nagyon szükségeltetnek, hiszen csak úgy tudunk nektek tetsző lapot készíteni, ha támogattok minket véleményetekkel, legyen az akár pozitív, vagy éppenséggel negatív. Felhívjuk mindenki figyelmét arra, hogy ha egy mód van rá, akkor már az új postafiókot használja levelezésre, illetve az e-mail címünk estén is egészségesebb az újat igénybe venni.

A mostani PC Guru tartalma valószínűleg mindenkinek meg fog felelni, hiszen az e havi merítés igencsak igényesre sikerült, hála a fejlesztőknek, no meg persze a karácsonyi nagy hajtásról szándékosan vagy véletlenül lecsúszott nagy alkotásoknak. A hónap játékának kikiáltott Falcon 4.0 kétségtelenül a mostani szimulátor nemzedék legjelesebb és legkiforrottabb darabja, arról nem is beszélve, hogy a hozzá mellékelt kézikönyv a maga jó pár száz oldalával regényt megszégyenítő terjedelemben vezet be minket a harci repülőművészet rejtelmeibe. A felsorolásban csak a második helyre szorult, azonban még mindig egyértelműen a szerkesztőség nagy kedvence a Baldur's Gate. Az induló nyolc oldal csak bemelegítés, a következő számban még találkozhatunk a Forgotten Realms kalandozóival. A hónap harmadik említésre méltó eseménye, a március első napjaiban a boltok polcaira kerülő Turok 2, melyről egy exkluzív tesztet találhattok az újságban. A program nekünk tetszett, reméljük a ti bizalmatokat is elnyeri.

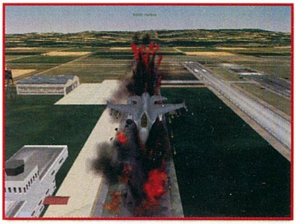
Utoljára már csak az marad hátra, hogy felhívjuk a figyelmeteket az előfizetői akcióra, még mindig 9000 forintért lehet hozzájutni egy évnyi olvasmányhoz és bit halomhoz, melyet PC Guru néven ismertek. Az akció március 31-ig tart, így már csak kevés időtök jut rá.

GURU Team

A következő PC GURU 1999. március 22-én jelenik meg.

A HÓNAP JÁTÉKA

FALCON 4.0



Aki rendszeresen nézegeti a Gurut, annak biztosan feltűnt már a Falcon 4.0 név. E mellett azonban egy másik dolog nem kerülhette el a figyelmét: iszonyúan kevés információ jelent meg a programról. Amit hozzá adtak, csak annyit árul el, amennyit már 95-ben is tudni lehetett, hogy az akkor még újnak számító textúrázott polygonos eljárással készül, a helyszínét tekintve a koreai-félszigeten játszódik, legnagyobb erénye pedig a többjátékos támogatás, amire végül is épül a játék. Továbbá természetes, hogy ez lesz minden idők legélethűbb és legjobb szimulátora. Ilyen ígéreteket szinte nap mint nap hall az ember a fejlesztők háza tájáról, amik leginkább a mesékre hasonlítanak és kevés a valóságalapjuk, ám a Falcon 4.0-ról minden leírt sor tökéletesen megfelel a valóságnak. A grafika lenyűgöző, s ékesen bizonyítja, hogy lehet műholdfotók alapján készíteni jó terepet is. Hangjai szintén a legjobbak közé tartoznak, ami pedig a szimulációt illeti, hát a Jane's F-15-ösén kívül nem tudok más olyan programról, ami csak egy kicsit is megközelítené. Ennek tükrében a hardverigénye azonban a legnagyobbak közé tartozik, de nem kell megijedni, hiszen az elődjével a kiadása után még nyolc évvel is játszanak, s valószínűleg nem azért, mert azóta sincs jobb gépük.

Tatcom

TaRTaLOM

G9901

NEWS

6 RollerCoaster Tycoon
6 Sorcery
6 A-10 Warthog
7 Rage of Mages 2: Necromancer
7 Summoner
8 Commandos: Beyond the Call of Duty
8 Battlezone II
9 Sanity
9 Discworld Noir
9 Rune
10 Longest Journey
10 The Real Neverending Story
10 Longest Journey
11 Nations WWII Fighter Command
11 Planescape: Torment

BEMUTATÓ

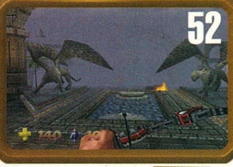
12 Activision 99
14 TA: Kingdoms
16 Theocracy
18 Black&White
20 Odium
21 X-Wing: Alliance

JÁTÉKLEÍRÁS

22 Falcon 4
28 Baldur's Gate
38 Quest for Glory 5: Dragonfire
42 Mad Trax
44 Settlers III
48 War of the World
52 Turok 2: Seeds of Evil
56 Anno 1602
62 Fallout 2 - második rész
65 Big Race USA
66 Futottak még
68 Apache Havoc
70 Warhammer 40000 - Chaos Gate

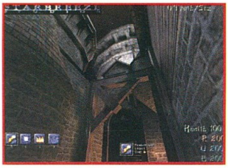
TALLÓZÓ

72 Quake rovat
74 Gravis Blackhawk Digital
76 3D Studio Max 2
78 Pannon Reneszánsz
79 Glaze3D
80 Office 2000
82 Zene válogató
83 Net-surf
84 Hardware news
86 Feltörekvő S3 Savage - Savage 4
87 Pentium III - 500 MHz
88 Software hírek
90 A kibővített utasításkészletekről
96 Az AMD K-történelem - K6-3
99 Kicsiknek és nagyoknak
100 Emulátorok
102 Top játékgép
104 Logitech Wingman Formula Force
105 Socket 370 és PPGA Celeron
107 Tuning
108 Black Crypt
110 Levelezés
112 Utility
113 Külvilág
114 Cheat



SORCERY

Igazán még alig tudok valamit erről a programról, de annyira lenyűgöztek a képek, tudtam, ezt nektek is látnotok kell! A tények: az egyelőre még „sorcery” munkanéven futó projectet a Starbreeze Studios fejleszti. A készítők semmi konkrétumot nem voltak hajlandók elárulni a történetről vagy a játékmenetről.

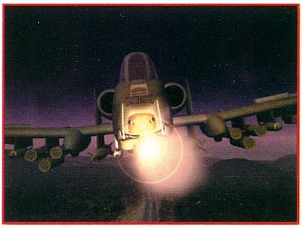


Sajnos, ennek a 1st person nézetű RPG-nek még kiadója sincsen.

Megjelenését remélhetőleg még az idén várhatjuk.

A-10 WARTHOG

Az AH-64D Longbow készítői és a Jane's Combat Simulations közös erővel fejleszti, ezt a maximális realizmusra törekvő szimulátort, melyhez teljesen új grafikus engine-t készítettek.



A programban két campaign stílus is választható majd.
A Ramp Up típusban az alapozó küldetésektől vezetheted repülődet egészen a legbonyolultabb feladatok teljesítéséig, Az Advanced mód már kifejezetten a profiknak készül, itt nem lesz semmi bemelegítés, hanem egyből fejes a mélyvízbe, akarom mondani a kék égbe...

Az A-10 Warthog természetesen játszható lesz a JanesCombat.net-en, cooperative és deathmatch módban is.

Megjelenés: 1999 tavasz.

ROLLERCOASTER TYCOON

Szerintem elsőre el lehet találni, melyik program jut eszetekbe, ha meglátjátok a képeket. Theme Park, mi más. De mi sülhet ki ebből, ha ötvözik a Railroad Tycoonnal?

A válasz kézenfekvő: RollerCoaster Tycoon.

A cél is hasonló, hatalmas és jövedelmező vidámparkot kell megtervezni és üzemeltetni.

Akárcsak a Bullfrog játékában, itt is neked kell finanszíroznod az új szórakoztatási lehetőségek kutatásait, és rád hárul az ott épült üzletek gondja is.

Azért nem kell megijedned, ez nem egyszerűen Theme Park koppintás, hanem számos új dolog színesíti a játékmenetet.

Például az általad szabadon megtervezett hullámvasút tesztelve lesz izgalom és biztonság szempontjából is, és ha ezek a mutatók nem a megfelelő értékeket mutatják, akkor a látogatók bizony be sem szállnak majd a kocsikba!

Igaz, a hasonlóság talán túlságosan is nagy, de megbocsátható. Annál is inkább, mert a Theme Parkkal utoljára DX 266-on játszottam, s a mai gépeken sebesség gondok miatt nem is futtatható. Pedig bevallom, én még betölteném, mert Vidámparkot tervezni jó.

Megjelenés: 1999. március

▣ Intelligens játékok készítésére szövetkezett az Intel és Mattel. Karácsonyra várható első termékük, egy apró mikroszkóp, amely a számítógéppel összekötve, akár háromszázszoros nagyítást is képes lesz megjeleníteni.

▣ Márciusban várható a Baldur's Gate első kiegészítőjének megjelenése. A Tales of the Sword Coast új küldetésekkel, és NPC-kel, s a Forgotten Realms világának újabb bejárható részleteivel várja a megszállott kalandozókat. A BG egyébként megdöntött néhány rekordot, mert a megjelenés utáni első két hétben több mint 175000 példányban kelt el.

▣ A Virgin Interactive 1999 végére ígéri az Evolva (3D-s, akció-stratégia) megjelenését.

FRISS !

RAGE OF MAGES 2: NECROMANCER

Hamarosan megjelenik a RoM második része. Gondolom, nem hagytátok ki ősszel ezt a meglehetősen jól sikerült RPG-stratégia keveréket. A program sikerén felbuzdulva máris itt a folytatás, számos újdonsággal. Ezek közül az első, hogy végre nem lineáris a játékmenet és lesz több NPC is. Továbbá a fegyverzet és páncélzat választéka is bővül, csakúgy, mint a varázslatok palettája.

Ez alkalommal egy gonosz nekromanta seregeit kell felaprítani, a több mint negyven részes küldetéssorozatban. A történet is, ha minden igaz, teljesen új világban játszódik. A tizenhat főre beharangozott multiplayer játéktól bevallom, kissé húzódozom, de talán nem lesz gond a sebességgel a Neten sem. A megszállottakat most meglepik egy pályaszerkesztővel is, ennek következtében szerintem a megjelenést követően, heteken belül számtalan új küldetés lát majd napvilágot. A szörnyek terén is jön az erősítés, méghozzá a nekromanciához illően csontvázak, zombik, sámánok és egyéb gonosz teremtmények hada várható.

Megjelenés: 1999 tavasz.

SUMMONER

A Volition célkitűzése jelenleg nem kevesebb, mint elkészíteni minden idők legizgalmasabb és leggigantikusabb számítógépes szerepjátékát. Az 1998 júliusa óta készülő Summoner a grafika terén már most elég meggyőző. Ez nagyrészt annak a teljesen új engine-nek köszönhető, ami kétségtelenül lehengerlő látvánnyal bűvöli el e 3rd person nézetű program áldozatait. Állítólag a varázslatok, ezeken belül is kiváltképpen a lényt idéző igék megjelenítése ámulatba ejtő lesz. Mondjuk, ezt a képek alapján már most sem kétlem.

De ki is az a Summoner... Különös tudással rendelkező varázsló, aki képes a természet erőit, sőt a természet feletti hatalmakat is megidézni, és az irányítása alá vonni. Démonok és gólemek lesik parancsát, a halandók félik még a pillantását is. Itt, a történet szerint, ezek a kiválasztottként képzett varázslók kihívják az isteneket...

A főszereplő Joseph, aki jobban fél az önmagában rejlő erőtől, mint a haláltól. Ennek oka mindössze annyi, hogy egyszer, amikor gyermekkorában megtámadták szülőfaluját, meg akarta menteni szeretteit, és egy démont idézett – aki viszont elpusztított mindenkit, aki az útjába került. Ekkor megfogadta, soha többet. Ám mindig eljön az az idő, amikor az ember megszegi fogadalmait, átlépi önnön korlátait. Ebben Joseph sem kivétel. Nem lehet az. Ezáltal viszont egy minden bizonnyal nagyszerű szerepjáték főszereplője lesz...

Megjelenés: 1999.

▣ Január végén bezárták a Lyrics.ch-t. A több mint százezer dalszöveget tartalmazó, s igencsak népszerű kereső letiltásának indoka: a szerzői jogok megsértése. Vajon miért sértünk szerzői jogot azzal, hogy szeretnénk érteni, amit az adott előadó énekel?

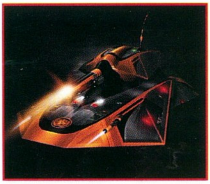
▣ Több mint 400000 példányban kelt már el a Caesar III. A Sierra még idén újabb birodalomépítő stratégia kiadását tervezi. A Pharaoh a Caesar III engine-t használja majd, csak ezúttal a felépítendő ókori birodalom az egyiptomi lesz. Nemcsak városokat, hanem hatalmas piramisokat, sőt szfinxet is építhetsz, ráadásul meg kell mentened népedet a Nílus áradásaitól is.

▣ Még csak néhány hete jelent meg a Sim City 3000,

FRISS !

BATTLEZONE II

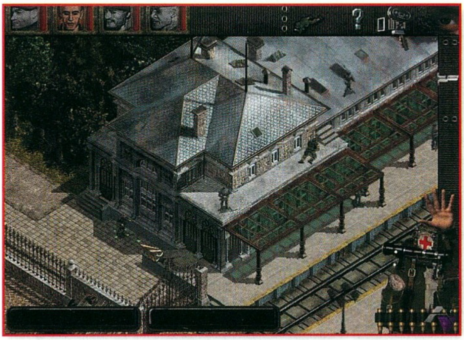
Az Activision legnagyobb bánatára a Battlezone korántsem lett akkora siker, mint azt várták. Igaz, hogy a nagy klasszikusok felújítása legtöbbször garancia a sikerre, most azonban ez nem jött be. Pedig annak idején, az Atari verzió népszerűségével nem voltak gondok. Csakhogy most igencsak telített a piac, ráadásul a felújításokban is szükséges némi változtatás – nem csupán grafikai szinten –, ahhoz hogy a játékosok elégedettek legyenek.



Az Activison azonban nem adta fel a reményt, és készíti a második részt, háthа. Ez alkalommal különösen nagy hangsúlyt fektettek a stratégiai és az akcióelemek kidolgozására is. Érdekes, hogy egy kicsit mégis lebutították a programot, azaz a túlságosan részletekbe vesző irányítási lehetőségeket kivették a játékosok kezéből. A Battlezone II még igencsak a képlékeny állapotban van, olyannyira, hogy szívesen fogadják a játékosok ötleteit is...

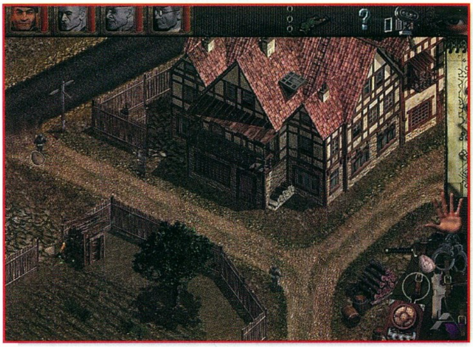
COMMANDOS: BEYOND THE CALL OF DUTY

Inferno, Duke, Tiny, Tread, Spooky és Fins ismét akcióban! Az új történet szálai Görög- és Németországba vezetnek... és ráadásul mindezt épségben megúszni. Előfordulhat az is, hogy konkrét személy meggyilkolására kérnek fel. Bármi megtörténhet.



Ugyan a karakterek terén nem lesz változás, azért akad több újdonság is a Commandos fanok örömére.

Annál is inkább szükséges az ilyen szintű megmérettetés, mert a Beyond the Call of Duty-ban csak nyolc küldetés lesz, igaz a



Például eddig a küldetésekben egy konkrét feladatot kellett megoldani, most azonban majd egyetlen pályán több probléma is felmerülhet. *Például ki kell szabadítani valakit, miközben lehetőleg foglyot kell ejteni, majd a helyet felrobbantani, térképek mérete majdnem kétszer akkora, mint volt.

-Még valami. A fejlesztők ez alkalommal gondoltak a kezdőkre is, ezért választható lesz könnyített (easy) játékmenet is.

Megjelenés: 1999. március.

de már megjelentek a Maxis honlapján az első letölthető épületek és térképek! A cím: www.simcity.com.

▣ Az elmúlt évben, 1997-hez képest, 13 százalékkal nőtt a szoftverforgalom Amerikában. Ez több mint 5,2 billió dollárt jelent! A legnagyobb szoftverkiadó természetesen a Microsoft volt (23%). A játékkategóriában az első a Havas Interactive (19%), a második az EA (13%), a harmadik pedig a GT (9%) lett.

▣ Hat hónapon belül nekilátnak végre a Duke Nukem film készítésének. A producer Lawrence Kasanoff lesz. Az ő nevéhez fűződik a Mortal Kombat és a T2 is. Állítólag a forgatókönyv már elkészült.

▣ Az Epic Megagames nevet változtatott. Az Unreal és a

FRISS !

RUNE

Cserzett arcbőrű harcos szeme fürkészi a vörösre festett alkonyi tájat. Tekintete nem ígér semmi jót, háta mögött egy falu füstölgő romjait árnyékolják az égbe törő hegyek...

A Human Head csapatának nevéhez fűződik a Heretic és Hexen is. 2000 nyarára talán elkészül következő, szintén a 3D shooter kategóriába sorolható fejlesztésük, a Rune.

A minden bizonnyal lélegzetelállító grafikai megoldásokon dolgozó csapat a Rune helyszínét a csodálatos észak-európai hegyek vad vidékeire tette, garantálva ezáltal a misztikus hangulatot Ragnar, a fiatal harcos kalandjaihoz. A program elsődleges célja természetesen az adrenalinszint felpumpálása lesz.

A norvég legendák megelevenedett lényei minden bizonnyal legalább olyan jók lesznek a halálra, mint még sokan mások...

SANITY

Ismét egy akciójáték, ezúttal a Monolith házatájáról. A Sanity azzal a LithTech 3D enginnel készül, amit már a Shogo: Mobile Armorban láthattatok. Az akció elemei közé ez alkalommal azonban mágia is vegyül, a varázslat a program szerves része lesz.

A Sanity a közeljövőben játszódik, amikor az elme hatalma kihat a fizikai lét törvényeire is. Ezért a játékosok lényeket idézhetnek, sőt például izzó tűzlabdákat is küldhetnek ellenfeleikre. Ezért a harcrendszer elég furcsa ötvözete lesz a Magic the Gathering és a 3rd person shooter stíluselemek keveredésének.

Megjelenés: 1999 karácsony.

DISCWORLD NOIR

Mi tagadás, az egyik kedvenc íróm Terry Pratchett, de ez gondolom kiderült a könyvajánlatokból is.

Szerencsére a kalandjátékok sem hagyták érintetlenül a Korongvilágot, már több alkalommal is segíthettünk kedvenc kelekótya varázslónknak megoldani élete nagy problémáit.

A Discworld Noir alkotói ugyan szintén a lomha teknős hátán terpeszkedő síkot választották játékuk helyszínének, a főhős azonban ez alkalommal Lewton lesz. Ő a Korongvilág első magánnyomozója, tehát nem kevésbé jelentős személyiség, mint Rincewind volt.

A cselekmény bonyolódását most stílusosan egy szőke bombázó idézi elő, aki besétál az irodába és ... Nem mondom el, de ha esetleg „deja vu" tört volna rád, segítek... Máltai sólyom és társai.

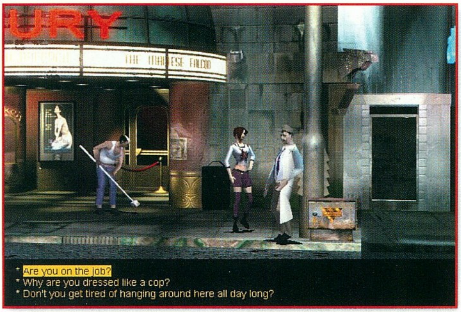
Humor, móka, kacagás, fejtörők, hajtépés. Mi kell még?

Jazz Jackrabbit 2 kiadóját mostantól Epic Games-nek hívják.

▣ Az Electronic Frontier Foundation saját rekordját megdöntve, 22 és fél óra alatt törte fel azt az 56 bites titkosító kódot, amely az RSA Data Security üzenetét védte a hackerverseny résztvevőitől! A DES szabványt egyébként hamarosan továbbfejlesztett változata, az AES váltja fel, amelyről március 22–23-án konferenciát rendeznek Amerikában.

▣ Készül a Terminátor 3! Cameron egyelőre elvetette a Titanic folytatásának ötletét, sőt a True Lies második részének forgatókönyvét is visszatette a fiókba. Ott lapul egyébként a Pókember szövegkönyve is, de

LONGEST JOURNEY



Stark és Arcadia. Két eltérő világ. Az egyik olyan, mint a mienk, a tudomány és a logika, a realitás diadala. Ám a másik a szunnyadó mágia és a káosz birodalma, melyben valóra válhatnak az álmok…

Ebben a programban neked kell megőrizned, sőt megmentened e két sík közötti egyensúlyt. Létrehozni a harmóniát a rend és a káosz, a tudomány és a mágia között bizony nem könnyű feladat, de megoldható. Az kell, hogy legyen!

Egy tizennyolc éves egyetemista, April szerepében kell majd véghez vinned e nagy tettet ebben a csodaszép, klasszikus stílusú, "point-and-click" kalandjátékban.

Megjelenés: 1999.

THE REAL NEVERENDING STORY

Michael Ende csodálatos meséje, a Végtelen történet ihlette ezt a kalandjátékot, melyben ismét részeseivé válhatunk valami nagyszerűnek, egészen pontosan Fantasia birodalmának. Azért ne várjátok, hogy a program hűen követi a film vagy akár a könyv eseményeit, bár a cél ugyanúgy Fantasia és a hercegnő megmentése, s a legfőbb ellenség a Semmi.

Kaland, akció és problémamegoldás egyetlen mesében. Az a harmincöt fős stáb, aki nekilátott e gigantikus vállalkozásnak, talán nem is sejtette, mennyi embernek az álmát váltja valóra…

Megjelenés: 1999. április

úgy látszik az is porosodik még egy ideig…

▣ NFS4. Igen, már készül a várva-várt folytatás. Természetesen előbb a PSX tulajdonosok élvezhetik, de pár hónappal annak megjelenése után PC-re is kiadják kedvenc autóversenyünket. A részletekről előljáróban csak annyit, hogy rengeteg újítás van készülőben, ilyen például a látható autókárosodások és speciális effektusok tömkelege.

▣ A Baldur's Gate már átvette a Brood War-tól az első helyet a boltok eladási toplistáin.

▣ A Battle.net az online játékok legnagyobb arénája. Amióta megnyitotta virtuális kapuit, azóta 2,1 millióan játszottak ott. A rekord eddig: egy hétvégén 675000 játék.

FRISS !

NATIONS WWII FIGHTER COMMAND

A fejlesztők tökéletességre törekedtek mind a történelem, mind pedig a technika tekintetében. Ennek megfelelően a küldetések is pontosan követik a múlt valós eseményeinek

Újabb második világháborús repülőgép szimulátor kerül hamarosan a piacra a Psygnosis jóvoltából. A negyvenöt missziót felsorakoztató programban választhatsz, hogy az angol, a német vagy az amerikai légierő kötelékében óhajtod teljesíteni a küldetéseket.

vonalát. A játékos egyszerű, kezdő pilótaként kerül a botkormány mögé, és szép lassan halad előre a katonai ranglétrán.

Talán mondanom sem kéne, mindenesetre lesz multiplayer opció és online játéklehetőség is.

Megjelenés: 1999. március

PLANESCAPE: TORMENT

Az Interplay szövetsége a TSR-ral meglehetősen gyümölcsöző kapcsolatnak tűnik. Nemrég jelent meg a Forgotten Realms világában játszódó Baldur's Gate, s hamarosan érkezik a Planescape birodalomból a Torment.

rádöbbensz például arra a meglepő tényre, hogy halhatatlan vagy...

Különös módon a Tormentet pont azoknak ajánlják, akik a szerepjátékokban túlságosan sokszor látták már a karakterük halála nyomán következő animációt.

Ebben a programban a legtöbb energiát a történet kidolgozásába fektették. Amikor belecsöppensz az egészbe, fogalmad sincs ki vagy. Valaki, akit feltámasztottak

Ebben a világban ugyanis a halállal nem veszik el a tapasztalati pontok egy része, sőt.

Mint a képek alapján is látható, a Planescape: Torment a Baldur's Gate

halottaiból. Nem emlékszel a múltadra, és nem vagy tisztában ittléted értelmével sem, ám ahogy kibontakoznak az események,

engine-nel készül, és remélhetőleg legalább olyan jó lesz!

Megjelenés: 1999 nyár.

Lily

Ezt az eszméletlen harci kedvet természetesen a Brood War megjelenése váltotta ki. A Battle.net csaknem 500ezer játékosa több mint kétmillió órát töltött eddig online. Amióta – 1998 – a Starcraft is felkerült a palettára, a játékosok száma 800 százalékkal nőtt.

▣ Készül a Heretic 2 Enchantment Pack, amiben új karakter (Keira), két új skin, és számos gyönyörű labirintus vár az agilis kalandozókra.

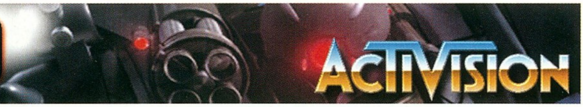
▣ Megnyitotta szárnyait, pontosabban szólva kapuit a FLY! honlap. A cím: www.iflytri.com.

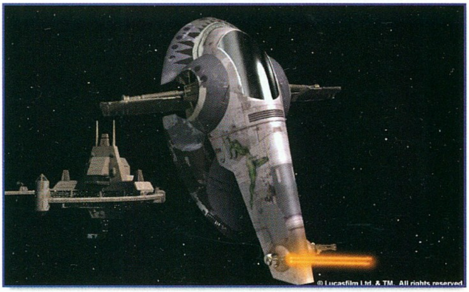
▣ A Bungie kiadta a Myth II-höz az első multiplayer pályát, a Leagues from Nowhere-t. Letölthető: www.bungie.net.

Lily

Thx to Chris!

Activision 99




© Lucasfilm Ltd. & TM. All rights reserved

Az Activisiont a szakmában mindenki csak a visszatérés nagymesterének hívja. Nem is csoda, hiszen néhány évvel ezelőtt ez az egykor neves cég szinte teljesen eltűnt a süllyesztőben.

Csodálatos feltámadása azonban kitartó és kemény munka eredménye. A tavalyi évben kiemelkedő színvonalú játékokkal leptek meg bennünket, de a legnagyobb eredményüket mégis szeptemberben érték el. A széthulló Virgin birodalomból sikeresen kimazsolázták a legjobb céget, a LucasArtsot. Ezzel a fegyverténnyel sikeresen biztosították a pozíciójukat a legnagyobb szoftverkiadók között. Közismert, hogy ez a cég soha nem a mennyiséggel kápráztatta el a játékosokat. Évente nem készítenek ötnél több játékot, de garantált, hogy azok 90% feletti értékelést kapnak minden játékújságban. Elég, ha csak az év végi termést nézzük meg, hiszen a Grim Fandango és a Rogue Squadron sorra nyerte el a kitüntetéseket. Az 1999-es év sem lesz kivétel, gondoljunk csak a Star Wars játékok áradatára.

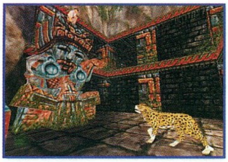
X-WING: ALLIANCE

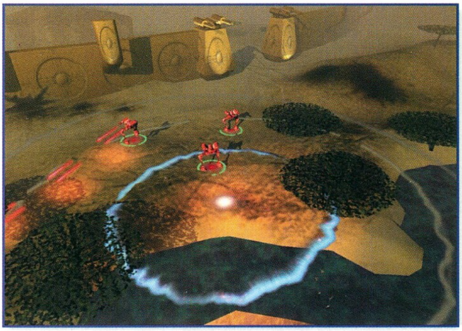
A felröppenő pletykákkal ellentétben a LucasArts tartja magát a március 15-i határidőhöz, vagyis a tavaszi szünetben már a Millennium Falcon quad lézereivel irthatjuk a jobb sorsra érdemes TIE Fighter pilótákat.

A szóbeszéd szerint, ugyanis valaki el akarta halasztani a megjelenést szeptemberre, de a cég hivatalos szóvivője szerint szó sincs ilyesmiről. Állítása szerint a játék 95%-ig elkészült, már csak a tesztelés befejezése maradt hátra. Bárcsak a tesztelők között lehetnék!

INDIANA JONES AND THE INFERNAL MACHINE

Kedvenc régészprofesszorunk ismét a monitorunk képernyőjére került. Az első három rész sikere után számomra érthetetlen okból





eltűnt, de most pótolja a mulasztását. Bevallom őszintén, egy kicsit félek a Tomb Raider-es megjelenítéstől, hiszen nekem az Indy kalandjátékok mindig is a klasszikus, rajzolt adventure-öket juttatták eszembe. Most azonban a kor követelményeinek megfelelően átment 3D-be. Még élénken emlékszem a negatív visszhangra, ami a Jedi Knight megjelenését megelőzte. Mindenki a Quake motorjával hasonlította össze, s bizony sokan leírták a játékot csupán a grafikája miatt. Hasonló a helyzet az Indiana Jones and the Infernal Machine esetében is. Én mégis azt mondom, hogy várjuk meg a végleges verziót, s ne ítéljünk csupán a grafika alapján. Még az is megtörténhet, hogy a Jedi Knighthoz hasonló meglepetés ér minket.

CIVILIZATION: CALL TO POWER

A LucasArts produkciói mellett azonban számos olyan termék lapul még az Activision tarsolyában, ami joggal tarthat számot az olvasók érdeklődésére. Itt van mindjárt a Civilization:Call to Power, ami a neve miatt jogi problémát okozott az Activision és a Microprose cég között. A vitás kérdéseket azonban elsimították, s hamarosan újra elindulhatunk világhódító körutunkra. Több mint 7000 évet ölel fel a játék, kezdve a primitív(?) őskortól egészen a fejlett űrkorig. A hagyományos fegyverrendszerek mellett belekóstolhatunk a biológiai és vegyi hadviselés fortélyaiba, sőt még vallási fanatikusok segítségét is igénybe vehetjük gyengébb városok meghódításánál. Egy biztos, aki teljesíteni szeretné a kitűzött feladatokat, annak bizony nem árt kivenni néhány hét szabadságot.

DARK REIGN 2

A real-time stratégiák szerelmeseinek nem kell bemutatnom a Dark Reignt. Ez volt az a program, amely sikeresen felvette a Red Alert által diktált iramot, s így nem tűnt el a feledés homályában. Minden valamirevaló stratéga remegve várja már a folytatást, amely az ígéretek szerint még a nagy Tiberian Sunt is megszorítja. Csak zárójelben jegyzem meg, hogy erre azért kíváncsi lennék... Sikerült beszereznünk néhány friss képet – a látvány magáért beszél.

FIGHTER SQUADRON: SCREAMING DEMONS OVER EUROPE

A második világháborús repülőszimulátorok közül egyedül a Fighter Squadron nem jelent még meg. Nehéz dolguk lesz a készítőknek, hiszen a Jane's féle World War II Fighters mindent elmondott erről a korszakról, amit csak lehetett. Ennek ellenére tavasszal ismét elindulhatnak a Luftwaffe bombázói és vadászgépei az angliai csata hadszíntereire. Természetesen nem csak a német ászok hírnevét öregbíthetjük, a vállalkozó szellemű pilóták az angol és amerikai légierő gépeit is kipróbálhatják. A képek tanúsága szerint grafikában felveszi a versenyt a Jane remekművével, a játszhatóság pedig majd kiderül...

INTERSTATE'82

Az első rész sikerén felbuzdulva az Interstate'76 fejlesztőcsapata gőzerővel látott neki a folytatásnak. Először csak a korszakot és az ahhoz kapcsolódó autókat változtatták meg, de később sikeresen felvették a listára újabb járműveket is. Ennek következtében már cross-motorok nyergéből, sőt egy helikopter pilótafülkéjéből is küzdhetünk a rosszfiúk ellen. A járművek tetszés szerint felszerelhetők, tehát senki se lepődjön meg, ha a sportkocsijára a szerelő egy harckocsi elhárító rakétát "installál" fel.

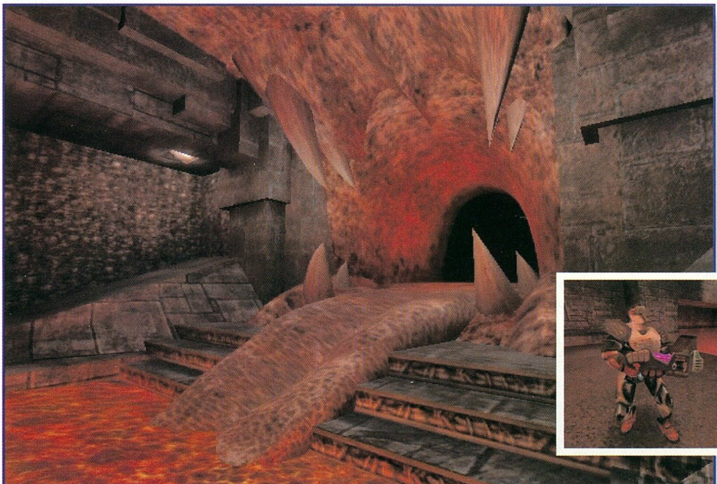
HEAVY GEAR 2

Ismét egy folytatás, ezúttal a színvonalasabbak közül. Az első rész viszonylagos sikertelensége után a fejlesztők egyáltalán nem keseredtek el. Újult erővel láttak neki a folytatásnak. A majdnem egyéves megfeszített munka eredményeként lassan napvilágot lát a Heavy Gear 2. Először ugyan voltak kételyeim a mechszimulátorral kapcsolatban, azonban a demót látva ezek egyből eltűntek. Valami félelmetesen nagyot alkottak a készítők, remélhetőleg ez a végleges verzión is meglátszik. A megjelenésre azonban még várnunk kell tavaszig.

QUAKE 3

Végül, de nem utolsósorban itt van a Quake 3. Ez az a program, melyről nem lehet eleget írni. Új grafikus engine-jével jó eséllyel pályázhat ismét a 3D shooterek trónjára. Mivel volt szerencsém a Half Life-hoz, nehezen tudom elképzelni azt a látványt, ami még azt is lepipálja.

A felsorolt játékok csak az első negyedév termését ölelik fel, így az év hátralévő részében további játékokra számíthatunk. Ezek azonban egyelőre még hétpecsétes titoknak számítanak, de megígérhetjük, hogy a PC Guru oldalain időben tudomást szerezhettek majd ezekről is.



Mocsy

TA: Kingdoms

Becsület és bosszú, remény és rettegés. E zengzetes szavakkal, s impozáns pajzsok grafikájával hirdették a nyugati lapokban – már tavaly októberben –, a Cavedog márciusban elkészülő real-time stratégiai játékát. Igazán nem hinném, hogy különösebben nagy szükség lenne erre, hiszen ha egy stratégának azt mondják, Total Annihilation, valami megremeg ott legbelül, aztán felmerülnek a hajdani nagy csatak emlékei, minden idők egyik legjobb stratégia játékának feledhetetlen pillanatai. Persze, a reklám sosem hiába való, mi több, első látásra kitűnik belőle, hogy ez a TA most egészen más. Valami olyan, ami felpumpálja az adrenalin szintet a fantasy világok szerelmesinek szervezetében is! A sci-fi környezetet ezúttal ugyanis gyönyörű középkori hangulatú világ váltotta fel, a Cavedog nagyot ugrott az időben. Azt nem merném kijelenteni, hogy a múltba, hiszen – a jövő és a múlt –, a fejlődés útjai elég kifürkészhetetlenek. Az biztos, hogy ebben az új világban a mágia négy elemben materializálódik: ezek a föld, a tűz, a víz és a levegő. Bármelyiket is választod majd, csaknem negyven egység közül válogathatsz. Természetesen, minden elem más-más előnyöket, illetve hátrányokat rejt magában. A Föld serege például a szárazföldön, a vízé a tengereken, míg a levegőé a levegőben lesz különösen erős, s a tűz képviseli a gonosz erőit, tehát itt lesz lehetőséged múmiák, lichek és egyéb démoni teremtmények élén vonulni a csatába. Nekem kissé nehézkes lett volna megosztani a négy elemet csupán a Jó és a Gonosz szempontjából. A Cavedog ezt a következő módon oldotta meg: a tűz és a levegő áll szemben a földdel és a vízzel. Különös, hiszen a teljességet e négy elem egysége adja, igaz a jó és a gonosz harca is öröktől való...

E megosztás ráadásul különös módon kicsit összefügg az egységek „természetével". A főként mágikus teremtmények szállnak szembe a hagyományos, középkori seregekkel.

Az egyik oldalon mágia, a másikon puskapor. Azért szerencsére ennyire nem egyszerűsítettek le mindent. Gyorsan utána néztem, mi történik például a sárkányokkal. Mint kiderült, mindkét oldalon hadba szállhatnak a mágia e csodás teremtményei, mindössze az a helyzet, hogy a gonosz erők, igazán leghatalmasabb démonikus kreatúráit sosem kontrollálhatja a jók seregeinek vezére.

Emlékeztek?! A Total Annihilation ütközeteinek talán legnagyobb vonzereje az volt, hogy az egységek kihasználhatták a terep kínálta lehetőségeket. Ne felejtsétek, akkor még 1997-et írtunk! Ezt szerencsére megőrizték a Kingdomsban is. Sőt, ez alkalommal alakulataid önálló életre kelnek. Mi több, maga a terep is jóval kidolgozottabb lett, hiszen a falvakat utcák tagolják, a földek egy részén megművelt farm terül el, és így tovább.

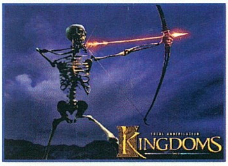
Ha mindez még nem dobogtatta volna meg a szívedet, talán nyom valamit a latban, hogy a Kingdoms története sokkal kidolgozottabb lesz, mint a Total Annihilationé volt.

Sajnos, erről még nem sokat árult el a Cavedog. Az viszont már biztos, hogy a fantasy környezethez illően NPC-k is adhatnak új küldetéseket.

Az energia és nyersanyagok terén is várható változás. Fura is lenne a solar panel ebben a világban. Ehelyett a mágia gyűjtőpontjaiból meríthetsz erőt, s ezeket a manalelőhelyeket bizony folyamatosan óvnod kell.

Szintén szerepjáték elem, hogy tapasztalati pont és szintlépés is lesz, s ennek megfelelően a magasabb szintű egységek erősebbek lesznek, mint tapasztalatlanabb társaik vagy ellenségeik. Kicsit talán meghittebbé teszi a játékmenetet az is, hogy magad adhatsz nevet ezeknek az alakulatoknak.

Szintén érdekes aspektusa a játéknak a „fortification", azaz a sáncolási lehetőség, amit legfőképpen az íjászok és a gyalogos katonák (footman) használhatnak ki. Ez nagy előny lehet, ugyanakkor viszont hátrány is, hiszen az egység nem mobilizálható, csak adott ponton védekezik, s így fontos területek kerülhetnek veszélybe. De eme ellentét feloldása, illetve kihasználása majd a Te feladatod lesz, mint ahogy arra is ügyelned kell, hogy megóvd különösen erős egységeidet, mert ezek elérése korlátozott, tehát ha



egy hősöd vagy sárkányod elpusztul, nem biztos, hogy könnyen szerezhetsz helyette másikat.

Mindezekből kiviláglik, hogy a Kingdomsban érdekes harmóniát kell teremteni a hadászat minden területe között, hogy ennek teljességében bontakozhasson ki a győzelem útja.

GRAFIKA

Szerintem jól látható, hogy ettől mindenki hanyatt fog esni. Azért elmondom, hogy a 3D támogatás segítségével finom hullám fodrozza majd a vizet, köd borulhat a tájra és a varázslatok is igencsak döbbenetes látványt nyújtanak, méghozzá 16 biten. Mindezt három különböző zoom szinten nézheted. Nem semmi!

AI

Szerintem, a stratégia játékok legkritikusabb pontjainak egyike a gépi intelligencia. Ezért is szántam rá külön kis bekezdést. Szerencsére, a Cavedog is különös gonddal ügyel arra, hogy minél nagyobb kihívást, ugyanakkor sikerélményt jelentsen a single küldetések megoldása is. Éppen ezért a számítógép által kontrollált ellenfél igenis fel fogja ismerni az adott egységek természetes adottságait és különleges képességeit. Sőt, ha felismeri, hogy elveszítheti seregeit, inkább megpróbál visszavonulni, mert tisztában lesz annak értékeivel is!

MULTIPLAYER

Közeledve az ezredforduló felé már kötelező érvényű elvvé válik, hogy a multiplayer rész alaposan kidolgozott legyen, Interneten játszható szinten is. Szerencsére ezt pontosan tudják a Cavedog háza táján is, ezért a Kingdomsnak külön szerver készül, a Battle.net mintájára. A site-ra rendszeresen felkerülnek majd szabadon letölthető egységek és térképek is. Egy-egy térképen 2–10 játékos teheti majd próbára tudását, több játéktípusban is. A letölthető egységek száma talán azért nem lesz annyira égető probléma, mert a program eleve több mint százötven egységgel jelenik meg. Azt hiszem, nevezhetem ezt a bőség zavarának.

A fejlesztők külön odafigyeltek a „rush" kiküszöbölésére, ezért már a kezdetek kezdetén alkalmad lesz sáncokat építeni, szinte teljesen lehetetlenné téve ezt az egyesek körében oly népszerű támadási módot.

Összegezve, Darien misztikus földje az egyik legvonzóbb játékvilág, amit ezidáig megismertem. A képek is lenyűgöztek, akárcsak téged. Remélem a ritmus és a hangulat is meglesz! Ezennel csatlakozom azok táborához, akik alig várják, hogy e program végre megjelenjen. Még szerencse, hogy a tavasz mindjárt itt van!

Lily

Theocracy

PC GURU 00:00:00:01 PREMIER

Valahogy mindig jó érzés, amikor olyan játékról adhatunk hírt, amit magyar csapat fejleszt. Főleg, ha a program már eljut arra a szintre, hogy bemutató készül róla, hiszen ez esetben már a célegyenesben jutottvan. A Theocracyt az öreg rókák körében biztos nem ismeretlen csapat készíti. A Philos Laboratories már 1995 óta a piacon van, és az alapító tagok között megtaláljuk a Perihelion (1994. Emlékeztek rá?!) fejlesztőit is. Az Interactive Magic kiadásában megjelenő Theocracy birodalomépítő real-time stratégia lesz, melynek helyszínét egy letűnt, ám annál érdekesebb, és meglehetősen misztikus emlékekben gazdag birodalom adja. Az azték kultúra sokak fantáziáját izgatja, érdekli őket az ősi templomok és az ott zajló szertartások titka. A játékban Közép-Amerika komor történelmi időszakának újraélésére és a történelem megváltoztatására kapsz lehetőséget. Feltárva e különleges kultúra sajátosságaiban rejlő erőket, megvédheted népedet az európai hódítókkal szemben, s legalább itt, megőrizheted e varázslatos kultúra értékeit.

Maga a játékmenet természetesen nem tartalmaz forradalmi újításokat, ami nem feltétlenül hátrány, legalábbis kezelhetőség szempontjából semmiképpen sem az. Mint csaknem minden real-time stratégiában, itt is küldetésről küldetésre kell haladni, melyek során folyamatosan kibontakozik egy teljes birodalom kiépítésének komplexitása. Gondoskodnod kell majd emberek toborzásáról, a kiképzésükről, s természetesen a teljes hadászat irányításáról, s mindemellett a gazdaságról, a kereskedelemről és a diplomáciai gondok megoldásáról is. Ilyesmi. S hogy mindez ne legyen ilyen „egyszerű", a sorozatos támadások mellett egyéb katasztrófák is történhetnek, például sárkány tekinti embereidet mindennapi betevő falatjának, vagy átkos varázslat sújtja népedet. Mindezen gondok ellen létezik megoldás, ám ennek elérése cseppet sem könnyű, mert azok a hatalmas papok és hősök, akik ezt megoldhatják, elég nehéz feladatok teljesítése után szegődnek melléd.

A negyvenkét provincián átvezető küzdelmek csúcspontja a spanyol hódítókkal szembeni megmérettetés lesz...

Az idén tavasszal megjelenő programról sajnos sokkal többet még nem tudok, bár láttam a bevezető képsorokat, sőt egy játszható demót is. Azt már most elmondhatom, hogy a Theocracy meglehetősen összetett (úgy látszik ez a magyar fejlesztések jellemzője). A nyersanyagforrások tekintetében is rögtön hattal kell számolnod; ügyelned kell arra, hogy mindig legyen birtokodban elegendő arany, jade, kő, fa, kukorica és hús. Az arany és a jade ez esetben nem más, mint a fizetőeszközként felhasználható ékszer nélkülözhetetlen alapanyaga. Ezeket az ásványi kincseket, valamint a követ, bányászat segítségével szerezheted meg. Maga a termelés kicsit Settlers-szerű, tehát a kukoricát a farmokon termesztik, a disznóólban és a halászlakban húst készítenek, a favágó az erdőből fát hord, stb.

A Philos Laboratories meghívásának eleget téve részt vettünk egy sajtótájékoztatón. A PC Guru mindig is fokozott figyelmet fordított a magyar fejlesztésu játékokra. Hiába, hazahúz a szívünk. A program bemutatását Lily már megtette helyettem, de a bemutatón felmerült néhány olyan kérdés is, melyre o nem tért ki, ezekrol szeretnék néhány sort még írni.

Az elso kérdésemre sajnos nem azt a választ kaptam, amit szerettem volna. Legnagyobb sajnálatomra nem lesz magyar verzió a játékból. A kiadó (Interactive Magic) nem tartja a magyar piacot elég fejlettnek ahhoz, hogy pénzt fektessen a magyarításba. Mivel láthatóan nem nyugtatott meg ez a magyarázat, az egyik fejleszto sietve hozzátette, a program megjelenése után természetesen önszorgalomból el fog készülni a magyarító patch. Így legyen. Sajnos Magyarországon a nyelvtudás még nem áll olyan szinten, hogy el lehessen tekinteni a Theocracy magyar nyelvu verziójától.

A második kérdésem az egységek tapasztalati szintjére vonatkozott. Megnyugtatásomra közölték, hogy minden harci egységnek növekedni fog a tapasztalata a csaták alatt, így igenis rá leszünk kényszerítve, hogy életben tartsuk a harcedzett katonáinkat. Kérdésemre elmondták, hogy semmiféle akadályt nem gördít a program, az úgynevezett elit kommandók útjába. Csak rajtunk áll, hogy milyen egységeket teszünk egy csapatba. A lelki szemeim elott megjelentek már az RPG játékokból jól ismert partik, melyek a lehetetlennek tuno küldetések teljesítésére szervezodtek. Gondot okoznak az ellenfél papjai, nem gond, az éj leple alatt oda kell küldeni egy kivégzoosztagot, s másnap, amikor a nagy csata megkezdodik az ellenfél harcosai hiába várják a papok támogatását.

Kényes kérdésként merült még fel a megjelenési idopont. A cég képviseloi óvatosan nyilatkoztak ezzel kapcsolatban, vagyis inkább a „kész lesz, amint elkészül" verziót hangoztatták.

3D támogatás biztosan nem lesz a Theocracy-nak, de a Philos távlati tervei között szerepel még néhány játék, ami már használni fogja kedvenc gyorsító kártyáinkat is.

Mocsy

A katonai egységek terén azonban már jóval bőségesebb a választék, mert az alapegységek mellett (swordsman, spearman, archer, commander), speciálisak is megjelennek:. Ezek: spy, jaguar, dragonkiller, priest, high priest, hero, master of jaguar. A legkülönlegesebb, és más kultúrákban ismeretlen ezek közül a jaguar, ami közelharcban szinte verhetetlen.

Szerencsére, a Theocracyból sem maradhatott ki a mágia, bár ennek felépítéséről most még mindössze annyit mondhatok, hogy felhasználásához papokra lesz szükség. Ezek a papok különböző szférákat használhatnak (természet, Nnap, Hhold, csillagok, lélek), s ettől függ, milyen varázslatokat érhetnek el. A mágia létrejöttéhez azonban mana is szükséges, amit a piramisokban bemutatott emberáldozatok segítségével szerezhetsz majd be...

Részemről ezt tudom a legkevésbé tolerálni, és pontosan ez az, ami miatt egy időben rengeteget olvastam a maják és az aztékok feltételezett vallási szertartásairól. Szerettem volna megérteni a miértet. Nem hiszem, hogy ebben a Theocracy segíteni tud, de abban biztosan, hogy legalább itt egy kicsit megváltoztassuk a múltat, és ez alkalommal győzedelmeskedjen ez a nagyszerű civilizáció, mely ha akkor nem pusztul el, ma már talán a csillagok között járnánk.

Lily

Black & White

Képes lehet-e egyetlen ember megváltoztatni a világot? Vajon teremthet-e újakat vagy legalább megmutathat lehetséges távlatokat? Létezik a Földön legalább egy designer, akiről elmondhatom, hogy igen, képes mindezekre. Peter Molyneux már többet adott nekem, mint bárki más a játékpiacon. Olyan teret nyitott meg, ahol öröm volt létezni és kiteljesedni. Mondok csak néhány címet: Populous, Powermonger, Magic Carpet, Syndicate, Dungeon Keeper,... Ugyehogyugye?! Most ismét születőben van egy új világ, egy különleges, sosem látott birodalom, telve reménnyel és hittel...

Elöljáróban csak annyit, hogy a Lionhead Studios programja egészen más, mint a többi, még akkor is, ha a legtöbb elem ismerős lesz; hiszen egy népet fogsz vezetni, emberekkel és varázslatokkal teremtheted meg birodalmad alapjait. Mégis, a Black&White jóval több ennél, mert a játékmenetbe filozófia és pszichológia kapcsolódik!

SZTORI

A történet az Édenben játszódik. Ez a birodalom mégsem az örök és üde zöld hazája, hanem a természetes szépség varázslatos otthona, ahol a szivárvány íve alatt rózsák bontják szirmaikat, s a tájat harmónia teljessége hatja át, a falvakban boldog emberek élik mindennapjaikat, s a törzsek közt nincs semmiféle viszály. Utópia, igen. De csak múlt időben.

Te egy ifjú varázslókként érkezel e világba, s hamar felfedezed, hogy a kulcsfontosságú helyeken épített citadellák környékén összpontosul a mágia. Természetesen nem Te vagy az egyetlen varázstudó, s majd meglátod, hogy míg a többiek egy része népe egészségének és békéjének megőrzésével foglalkozik, addig néhányan pont ennek megzavarására törnek, rémületet keltve az emberek szívében. Ez kissé furcsa, hiszen a mágia erejéhez elengedhetetlen az emberek által kisugárzott életerő. Sőt, az sem mindegy, melyik törzset választod, s azok milyen hitet vallanak. Például az egyiptomi nép az építkezések terén élvez előnyöket, a zuluk viszont a harci varázslatokban jeleskednek.

Ahhoz, hogy valamely különleges erő birtokosa lehess, embereidnek különböző rituálékat kell végrehajtaniuk.

Egykor e rituálék titánokat hoztak létre, ám a mágia szülöttei félelmet keltettek a halandók körében. A varázslók akkoriban éppígy teremtettek tehenet, madarat és sok más lényt is, s minden egyes kreatúra azzá vált, amivé idézője nevelte. Így volt ez a titánokkal is, csak őket hatalmuk és méreteik miatt a varázslók személyes védelmükre tartogatták. Ám hamarosan kiderült, mekkora erőt képviselnek e teremtmények, s a mágusok szívébe fészkelte magát a vágy, hiszen a korlátlan hatalom elérésének eszköze már a birtokukban volt...

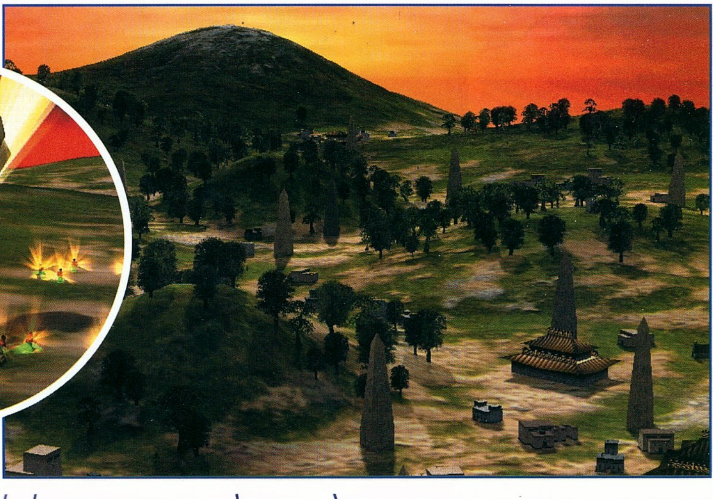
TÖRZSEK

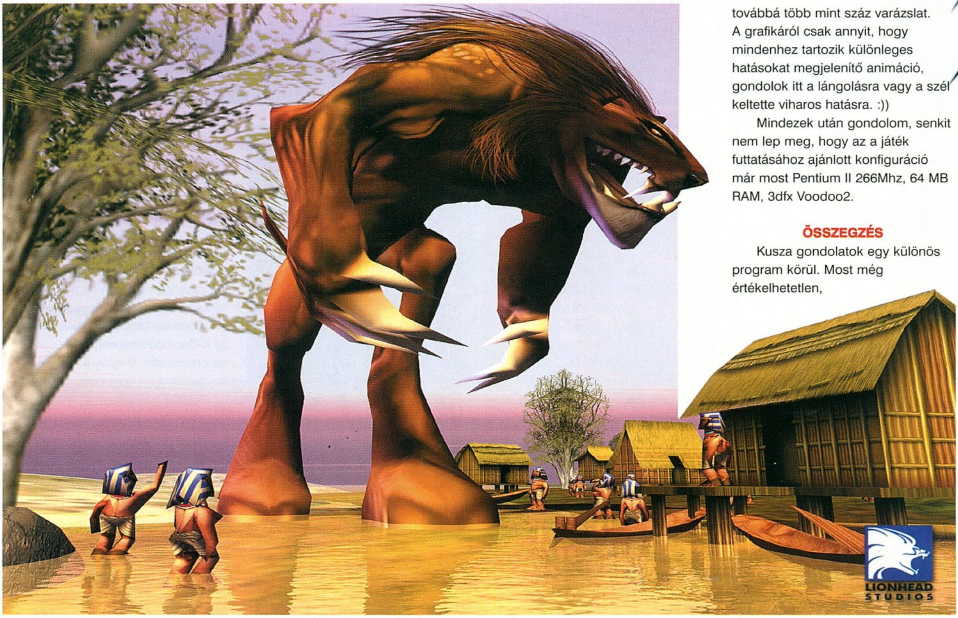
A Black&White-ban kilenc törzs lesz (egyes források szerint csak nyolc), melyekkel viszonylag könnyű azonosulni, hiszen mind történelmünk, kultúránk része. A törzsek: görögök, aztékok, zuluk, amerikai indiánok, nyugati indiánok, tibetiek, egyiptomiak, japánok és kozákok. Mint már mondtam, minden nép másfajta hatalomhoz juttat. A már említetteken kívül az amerikai indiánok például az időjárással kapcsolatos mágia terén adhatnak különleges erőt, míg a nyugati indiánok a voodoo erejét őrzik.

Akárcsak a Populousban, minél több a követőd, annál több varázserő áll rendelkezésedre. Ezért aztán érdekedben áll, hogy gondoskodj népedről és annak jóllétéről. Ez azonban kevés lesz a győzelemhez.

TITÁNOK

Még szerencse, hogy a hatalmas titánok is segítenek. Ezek a teremtmények, mint talán a képekből is kiderül, kulcsszerepet töltenek be a játékban, ám fontos a többi lény is.





továbbá több mint száz varázslat. A grafikáról csak annyit, hogy mindenhez tartozik különleges hatásokat megjelenítő animáció, gondolok itt a lángolásra vagy a szél keltette viharos hatásra. :))

Mindezek után gondolom, senkit nem lep meg, hogy a játék futtatásához ajánlott konfiguráció már most Pentium II 266Mhz, 64 MB RAM, 3dfx Voodoo2.

ÖSSZEGZÉS

Kusza gondolatok egy különös program körül. Most még értékelhetetlen,

A tervek szerint bármilyen létformát kiemelhetsz majd egy sajátos karámba, ahol úgy és olyanná nevelheted, ahogy neked tetszik. Ebből a kreatúrából, ahogy erőd és hatalmad növekszik, felcseperedhet a Te saját és teljesen egyedi titánod, akinek a mindene Te leszel. Ezt úgy képzeld el, ha például varázsolsz valamit, akkor attól függően, hogy ez neki mennyire tetszik, rád mosolyog majd, esetleg felkacag, de az is lehet, hogy sírva fakad. Ettől aztán ezek a lények hihetetlenül valóságosnak tűnnek, különleges virtuális háziállatot alkotnak egy stratégiai programon belül! A lények megjelenítése egyébként a beállítottságodtól függ majd, tehát attól, hogy a Jó, a Rossz vagy a Semleges oldalt választod, illetve amelyiknek megfelelően intézed evilági ügyeidet…

MÁGIA

A varázslat és mágia világa itt is hatalmas erőt képvisel, hiszen segítségével hagyományos módszerekkel éveken át készülő épületeket emelhetsz. Emellett persze megtalálod a szokásos spelleket is, ám ezeket rendhagyó módon nem ikon segítségével aktiválhatod, hanem az egér megfelelő mozgatásával választhatod ki, mit és milyen erővel akarsz varázsolni. A lényeket idéző varázslatok mellett előidézhetsz így földrengést, tűzlabdát, villámot, tűzfalat, tornádót, mindent elmosó esőt és így tovább.

SINGLE ÉS MULTIPLAYER

Ha minden igaz, a single player játékok befejezése teljesen tőled függ majd. Igazán nem is terveznek a szó szoros értelmében vett küldetéseket, csak meghódítandó világok sorát. Kedvenc, dédelgetett titánodat pedig viheted majd magaddal akár a multiplayer játékokba is, sőt, ez oda-vissza is működik! A Lionhead ígérete szerint Interneten körülbelül kétszázan, hálózatban pedig tizenhatan játszhatnak majd együtt!!!

Még néhány számadat: ötezer létforma, minden lény számára csaknem kétszáz tulajdonság,

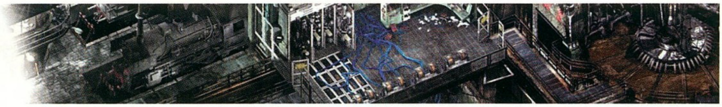
hiszen még elképzelni sem tudom, mindez hogyan működhet. Gyönyörű és vonzó, ez kétségtelen. Ilyen még nem volt, az is biztos. Meglehet, mégis születik egy olyan program, mely lekörözi a Populoust?!

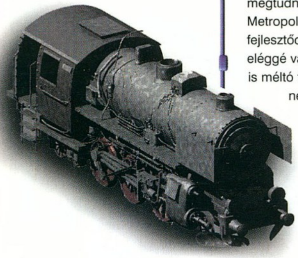
Elég, ha csak elképzelem a csaknem korlátlan hatalmú mágusok és titánok háborúját. Az eget komor fellegek árnyékolják, mégis villámok és tűzlabdák csapásai nyomán nyög fel ragyogva a táj…

Elvileg a Black&White még az idén elkészül. Remélem így lesz, és valóra válthatom álmaimat egy titánná serdült birka segítségével! ;-)

Lily

Odium

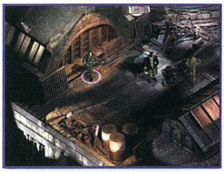


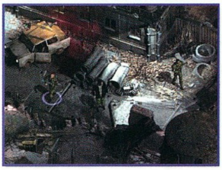


Úgy tűnik, az RPG-k reneszánszukat élik. Hosszú évek csöndje után egyre-másra jelennek meg a szerepjátékok, ráadásul számos kimagasló alkotás is akad köztük. (Gondolok itt, például a Fallout 2-re, a Rage of Magesre vagy a Baldur's Gate-re.) Nos, annak alapján, amit eddig sikerült megtudnom a rendkívül fantáziadús, Metropolis névre hallgató lengyel fejlesztőcsapat készülő játékáról, eléggé valószínűnek tűnik, hogy az is méltó társa lesz a fenti nagy neveknek.

Ebben a programban egy NATO ügynök, Cole Sullivan szerepébe élheted bele magad. A történet Gorky 17-en – becenevén Gyalázaton – játszódik, napjainkban. Ezt a szovjet katonai bázist, egy amerikai város pontos mására építették, hogy kémkiképző központként szolgáljon a hidegháború során. A vész elmúltával kiürítették és lezárták a helyet, ám az utóbbi időkben megint különös, megmagyarázhatatlan történetek kaptak lábra vele kapcsolatban.

A készítők vallomásai szerint, a játékban nagy gondot fordítottak a sztori minél részletesebb kidolgozására, és össze-vissza csavargatására. Adódhatnak helyzetek, melyekben az ellenséggel kell érdekszövetséget kötnöd vagy éppen ellenkezőleg, amikor valaki, akit a barátodnak képzeltél, az





életedre tör. Tapasztalatom szerint jó, ha az ilyen ígéreteknek akár csak egy csekély bizonyul százaléka igaznak, ám jelen esetben tényleg annyira kihangsúlyozták ezek szerepét, hogy hajlok arra az előzetes véleményre, hogy nem csak egy tucattörténetről lesz szó. Kissé X-akták beütése van a dolognak: fogj egy politikai eseményt, fűszerezd meg egy csipetnyi horrorral, és adj hozzá rengeteg konspirációt. Hmmm. Finom!

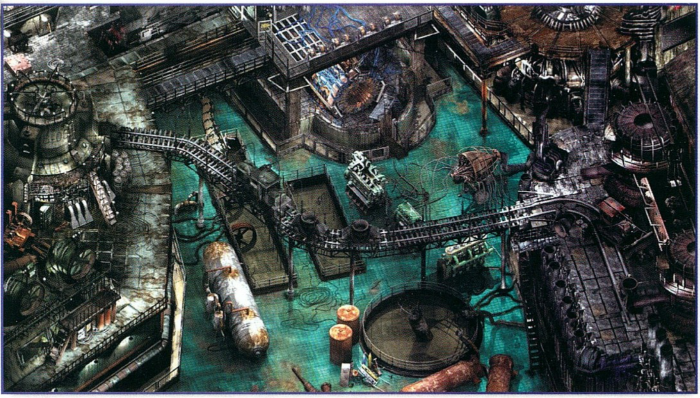
Egy számítógépes szerepjátékban rendkívül fontos tényező a harc megvalósítása. Szerencsére jó az esély rá, hogy erre sem lesz panasz, hiszen egy összecsapás során az addig valós idejű játék körökre osztottá válik, így nem az egérmozgatás sebességén, hanem az agytekervények fejlettségén fog múlni a győzelem. Már láthattunk hasonlót a Falloutban. Ha csak azt másolják le, úgy is teljesen meg leszek elégedve, bár ennél sokkal többet ígérnek, inkább az X-Comhoz hasonlítják a harcrendszert. Meglátjuk, mi lesz belőle.

Minden esetre a fegyverek elég széles választéka fog a rendelkezésedre állni. A hétköznapi pisztolyoktól a rakétavetőn át a bénító sugárfegyverekig lesz köztük mindenféle.

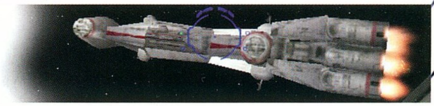
Egy biztos, mint a képekből is jól látható, a grafikára nem lehet panasz. A gyönyörűen elkészített, döntött perspektívájú háttereken aprólékosan kidolgozott, renderelt szereplőket irányíthatsz majd. (Ja, igen, szereplőket, mert a főhősnek három társa is lehet.) Ráadásul a 3D gyorsítós grafikus kártyák elterjedésének köszönhetően különleges effektekben sem lesz hiány. Az eső, a tűz és a fényhatások még tovább fogják fokozni az amúgy is elég zord környezet nyomasztó hangulatát.

Összességében úgy vélem, kimondottan bíztatók az Odium – vagy ahogy Amerikában nevezik Gorkiy 17 – megjelenésének előjelei. Valamikor tavasszal érdemes lesz majd a boltokban megkeresni.

Bird



X-WING ALLIANCE



Számtalanszor írtunk már róla, de szinte hetente jönnek róla az új információk és a bombasztikus képek. Egyszerűen nincs szívünk megtagadni tőletek a LucasArts sikerprogramjáról kiszivárogtatott információkat. Amikor először megláttam ezeket a képeket nem voltam túlságosan megilletődve, hiszen akkor azt hittem, hogy ezek az átvezető animációkból lettek kilopva. Aztán tüzetesebben

megvizsgáltuk őket, s akkor döbbentünk rá, hogy ezek bizony 800x600 felbontású screenshotok a játékból. A cég által kiadott közlemény szerint, a program igen erősen támogatni fogja a második generációs gyorsító kártyákat. Rossz hírem van viszont a Voodoo 2 tulajdonosok számára, hiszen az X-Wing: Alliance csak a D3D-t támogatja, tehát a Glide-ot el lehet felejteni (még jó, hogy annak idején a TNT mellett döntöttem). Ezeknek a kártyáknak köszönhetően az erőmű tulajdonosok akár 1600x1200-as felbontásban is harcolhatnak. A grafikai fejlődést jól szemlélteti az a tény, hogy a hajókon már láthatóvá válnak a lézerfegyverek okozta sérülések, sőt a pilótafülkében is lesz füst és törmelék, egy-egy komolyabb találat után. Ez azért már nem semmi! Persze, az is igaz, hogy egy Star Wars játék soha nem a grafikájával emelkedett ki az átlag közül.

A program 8 fejezetből és 50 küldetésből áll. Kezdetben szó sincs a Lázadókról, az Azameen család legifjabb sarjaként kell a családi vállalkozást segítenünk. Később persze egyre inkább belebonyolódunk a Lázadók és a Birodalom közötti összetűzésbe. Végül persze a Szövetség forrófejű pilótái között kötünk ki, de ehhez egy intenzív pilótateszten is át kell esnünk.

8 géppel repülhetünk (X-Wing, A-Wing, Y-Wing, Z-95 Headhunter, B-Wing, Millennium Falcon és még két másik koréliai teherhajó (YT-2000)). A küldetések előtt a hangárban kiválaszthatjuk a számunkra ideális felszerelést (rakéták, védelmi berendezések, bombák), sőt még küldetés közben is visszatérhetünk a hangárba utánpótlásért.

Több mint 200 különböző hajóval találkozhatunk, kezdve a mezei TIE Fightertől egészen a hatalmas szuper-csillagrombolóig. A sztori valahol a hoth-i csata után kezdődik, s egészen az endori ütközetig tart, ahol természetesen szemben találjuk magunkat a teljesen üzemképes, hangsúlyozom, teljesen üzemképes Halálcsillaggal.

El sem merem hinni, hogy egy űrharc kellős közepén a Halálcsillag turbólézere elkezdi megsemmisíteni a Lázadók zászlóshajóit.

Ami még megdöbbentőbb, ténylegesen berepülhetünk a Halálcsillag belsejébe és felrobbanthatjuk a reaktorát (garantáltan nem lesz sétagalopp).

Be kell vallanom őszintén, már alig várom, hogy március legyen. Van egy olyan érzésem, hogy abban a hónapban nagyon kevés munkát vállalok el, s a hétvégéket a kedvenc világomban, a Star Wars galaxisban fogom eltölteni. Reszkessetek birodalmi vadászpilóták!!!!!

Mocsy

Falcon 4.0

Jelenleg a világ húsz országának légierejében áll szolgálatban a Lockheed-Martin F-16 Fighting Falcon. A legnagyobb „felhasználó" természetesen az amerikai légierő, mely a típusból 1142-t üzemeltet, a teljes gépállománynak így nagyjából 55 százalékát teszik ki a vadászsólymok. A legöregebb A típus néhány példánya már túl van a második X-en, ám a folyamatos fejlesztéseknek köszönhetően a típus még ma is a legfejlettebb vadászgépek közé tartozik, és így az iránta érzett kíváncsiság is töretlen. Nyolc évvel az első igazán jó F-16 szimulátor megjelenése után itt a következő, amelynek a verziószáma a nyolc év dacára csak egyet ugrott: Falcon 4.0.

Ha nem produkálna minden tekintetben jól a Falcon 4, akkor azt lehetne rá mondani, hogy a legerősebb oldala a grafika, mely jelen pillanatban minden vetélytársáét felülmúlja. Támogatja a glide-ot valamint a Direct3D-t, ez utóbbin keresztül egy Riva TNT alapú kártyával nagyjából tizenöt százalékkal gyorsabb azonos felbontásban, mint a Voodoo2, sőt még a színei is szebbek, hiszen az egészet 24 bites színmélységben rendereli a processzor. E mellett természetesen a TNT nagyobb memóriája miatt nagyobb felbontásban is lehet futtatni, így a maximális felbontás 1600x1200-as lehet, ahol a látvány egyszerűen lehengerlő – természetesen a program ilyen felbontásban való folyamatos mozgatásához egy igencsak erős gépre lesz szükségünk, főleg ha figyelembe vesszük, hogy egy 450 MHz-es Pentium II-esen is néha beszaggat a program 800x600-ban.

Az egész programra a legjobban az igényes jelző illik, amit leginkább a szimulátorrészben lehet tapasztalni. Olyan dolgokra is odafigyeltek, amiket más programokból nemes egyszerűséggel kihagytak, vagy a program folyamatos futásának érdekében, vagy csak lustaságból, de pontosan ezek az apró dolgok teszik a programot még élvezhetőbbé. Ilyen például a leszálláskor gépünk által felkavart porfelhő, a vízfelszín felett alacsonyan repülve szintén gépünk mögött keletkező vízoszlop, vagy a kabintetőben visszatükröződő sisakos, oxigénmaszkos képmásunk. Ez utóbbi nem csak a látványt szolgálja, hiszen rövid idő alatt rögzül az ember memóriájában a különböző nézetekhez tartozó tükröződés, így a harcokban, nézelődés közben is hamar megállapíthatjuk gépünk helyzetét.

Aki repkedései folyamán a két dimenziós „belső nézetet" szokta használni, ahol az egész műszerfal látható, viszont egyes kiegészítő egységek üzemeltetéséhez gyakran kell nézetet váltogatni, az már tapasztalhatta, hogy néha igencsak „elgondolkodik" a gép a két átváltás között, aminek oka, hogy a műszerfal kijelzői húsz százalékát emésztik fel a processzoridőnek, amivel el is érkeztünk a program legnagyobb negatívumához – a sebességhez.

Bár a legtöbb játéknál igencsak meghatározó, hogy mennyi memória lakozik a gépben, a Falcon szempontjából ez teljesen mindegy. Na ez persze nem azt jelenti, hogy akár harminckét megabyte-tal is remekül muzsikál, hanem éppen ellenkezőleg, soha nem tudunk annyit belerakni, ami kielégítené éhségét. Ennek legfőbb oka a hibás memóriakezelés, minek következtében bizonyos időközönként a program egyszerűen kidob a desktopra. Hogy ezt a cselekedetét jobban megértsük, kicsit el kell mélyednünk benne: a program a benne fellelhető, mesterséges intelligencia által irányított egységeket a gyorsabb elérés végett a memóriában tárolja. Amint egy egység sikeresen teljesíti küldetését – vagy belehal – a programnak ki kellene ürítenie a memóriában azt a címet, ahol az egységet tárolta, ám ez soha nem történik meg, így egy idő után teljesen betelik a memória, aminek egyenes következménye az előbb leírt esemény.

Ezen túlmenően a program iszonyúan

processzorigényes. A szépségnek ára van, szokták mondani, de hogy ez pont egy duál Xenon legyen?

Igen, el kell szomorítsak minden Celeron tulajdonost, ugyanis ez az első olyan program aminek igazán hiányzik az a plusz cache, ami a Pentium II-t jellemzi. Bár ez egyből érthetővé is válik amint bepillantunk a kulisszák mögé.

A program kétségtelenül a kampányban az első két nap ideje alatt a leglassabb, ugyanis ilyenkor van csak a processzor igazi gyűrésnek alávetve. Míg mi csak a repüléssel foglalkozunk, addig a processzor három feladatot végez, történetesen egy teljesen dinamikus légi illetve földi háborút irányít. Meghatározza az egységeknek a haladási irányát, mit támadjanak, esetleg segítségére siessenek-e valakinek, vagy inkább kerüljék el az összeütközéseket. Egyszerre maximálisan százezer(!) egységet képes külön-külön, illetve csoportokba rendezve irányítani. Hogy melyik besorolást kapja egy adott egység az a hozzánk viszonyított távolságától függ – minél messzebb van, annál nagyobb csoportként kezeli. A kampányban választható küldetéseket szintén a gép generálja, de mi is hatásosan tudjuk ezeket befolyásolni, főleg fajtájukat, illetve a célterületet.

Akárcsak elődje, a Falcon 4 is főként a többjátékos módra lett kihegyezve. Ennek megfelelően a program minden részéből indíthatunk egy multiplayer game-et! Így lehetőségünk nyílik kooperatívan végigcsinálni a mission editorban készített bevetéseket, készíthetünk egymás elleni szituációkat, valamint ily módon játszhatjuk a kampányt is. A tervezők elképzelése szerint az emberi játékosokat a gép csak helyettesíteni hivatott, ez bármikor kiiktatható, helyüket átvevő élő játékosokkal.

A szokásos hálózati protokollok közül kihagyták az IPX-et, így úgymond rá vagyunk kényszerítve a TCP/IP használatára, ami szerintem a legtöbb ember számára nem okoz problémát. Ha esetleg az Interneten keresztül próbálnánk meg játszani, akkor kiválaszthatjuk a kapcsolódási sebességet, amihez a program automatikusan beállítja a pocketek hosszát, így minimálisra csökkentve a veszteséget.

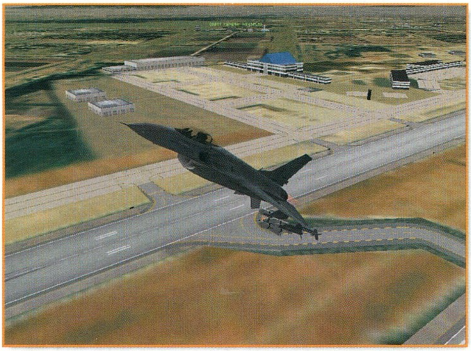
Jelenleg még nem létezik, de még ebben a félévben letölthető lesz az úgynevezett „Szerver csomag“, mely installálása után az egyik gépet, mint dedikált szervert használhatjuk, anélkül, hogy valakire a szerver „hálás“ feladata hárulna. Így a kliens gépek mindegyikén gyorsabb lesz a játékmenet annak következtében, hogy már csak a hálózati részre kell csak összpontosítaniuk. Hátránya egyértelműen az, hogy eggyel több gép szükséges a játékhoz, amelynek viszont legalább akkora tudásúaknak kell lennie, mint a kliens oldalon. (Szerencsére a program támogatja a duál processzoros megoldásokat, természetesen csak Windows NT alatt, így viszont harminc százalékos sebességnövekedésre lehet szert tenni, hiszen ilyenkor az egész kampány menetét a második processzor veszi át, így akinek nincs lehetősége még egy gép beszerzésére, annak is kínál egy alternatívát a program – hát nem tudom, hogy melyik megoldás érné meg jobban.)

A programban természetesen helyet kaptak gyakorló bevetések is, melyek a Tactical Engagement opció alatt találhatók. Akárcsak a legtöbb hasonló színvonalú szimulátorban itt is a felszállástól kezdve a műszeres repülésen át a különböző fegyverek használatáig mindent megtanulhatunk.

Külön kiemelném a leszállást, mely még normál körülmények között is okozhat bizonyos problémákat, ugyanis a program maximálisan tizenöt lábnyi süllyedést engedélyez másodpercenként, e fölött kitörnek futóműveink. Ez nem is lenne nagy probléma, csak a katapultülésünk harminc fokban hátra van döntve így a valós magasság megítélése igen nehézzé válik.

Másik nagyon élvezetes dolog a légi utántöltés, ahol szintén minden megfelel az életbelinek, így például közeledési sebességünk nem lehet nagyobb két csomónál, valamint a tanker alatt keletkező örvényekben biztosan kell tartani a gépet a boom becsatlakozásának pillanatáig. Végre, a legtöbb konkurens programmal ellentétben működnek és jól működnek a pozíciónkat jelző fények, melyeken felül a boom-operátor is a megfelelő instrukciókat adja a találka sikeres véghezviteléhez.

Jelenleg szintén a Falcon 4.0 modellezi a legjobban az F-16-os



avionikáját, vagyis fedélzeti elektronikus rendszereit, melyek közül a legfontosabb a Westinghouse APG-68-as lokátor, ami a gép vadászbombázó szerepkörét tekintve egyaránt alkalmas légi, illetve földi célok felderítésére. Levegő-levegő üzemmódban legáltalánosabb a RangeWhileSearch, amit a légtér felderítésére, illetve ellenőrzésére fogunk használni. Alkalmas több cél egyidejű megjelenítésére, ám ezeknek csak a távolságát és a hozzánk viszonyított helyzetét adja meg. A másik legtöbbet használt radarmód a TrackWhileScan, ami szintén több cél egyidejű megjelenítésére és követésére alkalmas, de mivel a radarantennát folyamatosan mozgatja még a befogott célt is könnyen el tudja veszteni.

Előnye, hogy a célnak nem csak a távolságát, de irányát, magasságát és sebességét is képes megadni, ennek viszont az az ára, hogy vagy 25, vagy pedig 10 fokra csökken a radar által lefogott terület. A legkevesebbet használt a VelocitySearch, ami csak a hozzánk közeledő célokat jeleníti meg. Általa megállapíthatjuk, hogy ezek közül melyik az, amelyik a leggyorsabban közeledik felénk. Következő az AirCombatMode, ami mint már neve is jelzi a közeli légiharcra lett kitalálva. Különböző almódjai segítenek leszűkíteni a radar által keresendő területet, így lehetőségünk van, hogy csak a gép orra előtti részt, csak a HUD területében repülő célok visszaverődését mutassa. Végül a SingleTargetTrack maradt, ami egyidejűleg csak egy cél követésére alkalmas, ugyanis a radar egyedül a befogott célt követi.

Itt kapott helyet a programban az NCTR kijelzője, ami nem más, mint az MFD tetején, annak közepéből kiinduló csík, mely az egyetlen módja a befogott cél hovatartozásának eldöntésére nagy távolságokból, külső segítség nélkül.

A rendszer működése nagyon egyszerű, a csík, ha a jobb oldal felé mozdul ki, akkor a célpont baráti, ha a bal oldalra, akkor ellenséges.

Az F-16 nem hivatalos világcsúcstartó a felfüggesztéseire akasztható fegyverek típusait tekintve. Ennek fő oka, hogy több olyan ország légierejében szolgál, melyek maguk is fejlesztenek rakéta, illetve más fegyver rendszereket – ilyen például Anglia, Izrael. Ám mivel a programban csak az amerikai gépet repülhetjük, ezért csak amerikai fegyverekkel szerelhetjük fel azt.

Légiharc rakétákból a jelenleg alkalmazásban álló típusok mindegyike megtalálható, így két közepes, míg szintén két fajta rövid hatótávolságú rakéta áll rendelkezésünkre.

Legmodernebb az AIM-120 AMRAAM, mely a ma megjelenő szimulátorok mindegyikében szerepel, hiszen manapság ez az amerikai légierő standard közép-hatótávolságú rakétája. Találati aránya messzemenőkig a legmagasabb, többszörösen zavarvédett – ennek ellenére a Falcon-ban szereplő MiG-ek néha játszi könnyedséggel kerülik ki –, s Fire and Forget tulajdonságának köszönhetően a hordozó repülőgép több cél egyidejű leküzdésére is képes. Az AIM-7 Sparrow szintén egy közepes hatótávolságú, ám egy régebbi fejlesztésű rakéta, ennek ellenére a jelenleg használatos M változat jobb, mint 75 százalékos találati aránnyal büszkélkedhet, amit az Öböl háború során ért el. A rakéta egyetlen negatívuma, hogy mivel csak félaktív lokátoros önirányítású, ezért annak becsapódásáig végig be kell lennie fogva a megsemmisítendő célnak – míg az AMRAAM-nál csak

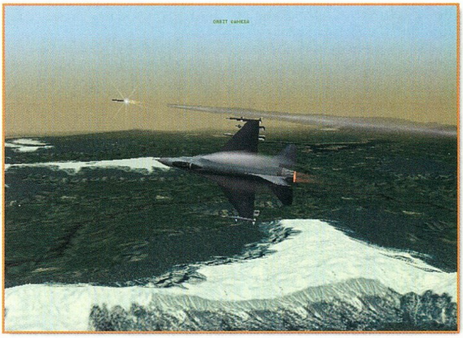
a fedélzeti lokátor aktivizálódásáig kell „megvilágítva" lennie a célnak.

Leginkább csak önvédelmi célokra használható az AIM-9 Sidewinder család két rakétája, melyből a P csak a cél mögül, míg az M minden irányból kilőhető.

A programban helyet kapott az időjárás is, ami azt jelenti, hogy a kampány alatt egy bizonyos irányba mindig fújni fog a szél valamilyen erősséggel – természetesen nem végig egy irányba, hiszen ennek változását is folyamatosan számolja a gép. Ez idáig nagyon dicséretes és jó – sőt még élvezetes is, hiszen nem is emlékszem olyan szimulátorra, ahol oldalszélben kellett volna landolnom –, de ezen túlmenően még felhőkkel is fogunk találkozni. Igazi valóságos felhők, akár egy pár lábtól a több ezerig is lehet a kiterjedésük, ennek köszönhetően nagyon jól lehet bennük bújócskázni; és pontosan ez az amire érzékenyek a Sidewinderek, ugyanis, ha az ellenséges gép berepül a felhőbe, teljesen mindegy milyen szépen tartjuk mögötte pozíciónkat a rakéta el fogja véteni célját, ugyanis a felhőrétegen nem lát át!

Bombázó bevetéseken fogjuk használni a lokátor levegő-föld üzemmódjait – ki gondolta volna –, melyek akár csak a levegő-levegő üzemmódokban itt is a célok felderítését, kijelölését illetve a fegyverek pontos célba juttatását szolgálják. Elsődlegesen a GroundMap módot fogjuk használni minden olyan bevetés során, amikor is nem mozgó járműveket, hanem hidakat, reptereket, bizonyos épületeket kell, hogy megsemmisítsünk. A radar ilyenkor a gépünk orra előtt 120 fokban elterülő terep képét mutatja, a távolság növekedésével arányosan rosszabb felbontásban. A felbontáson és a nagyításon ugyan lehet változtatni, de még így sem lesz a kép olyan szép minőségű, mint az F-15-ben, hiszen a Falcon radarja nem rendelkezik a SAR sajátos tulajdonságaival, ahol is fotó minőségű képeket lehet a radar segítségével előállítani. A második legtöbbet használt üzemmód a GroundMovingTrack, ami mint neve is utal rá a földön mozgó célpontokat mutatja meg. Semmilyen átfedés nincsen benne az előzővel így, itt ténylegesen csak a száz mérföld/óránál lassabban haladó járműveket fogjuk látni. Nem maradt más hátra, csak a SEA, amit pedig a hajók észlelésére találtak ki.

Ha már meg van a cél, akkor nem marad más hátra, mint a három közül a megfelelő célbajuttatási módszer kiválasztása „buta" bombáink számára. Első a ContinuouslyComputedReleasePoint, ami elsődlegesen egy „non-visual" célzási metódus, ahol nem látjuk a célpontot, hanem a kijelölt radarkép alapján számolja ki a számítógép azt a pontot, ahol el lehet ereszteni a bombát. Tehát ezt elsődlegesen este illetve kedvezőtlen időjárási körülmények között szokás használni. Második a ContinuouslyComputedImpactPoint, mely a legtöbb mai szimulátorban megtalálható, ilyenkor a számítógép állandóan frissíti a gép adatai – magasság, sebesség, állásszög,



terhelés – alapján azt a pontot a földön, ahova a bomba az adott pillanatban esne. Végül a DiveTOSs, ami a hajító bombázást jelenti, ahol a célpontot szintén nem a radar adja, hanem a pilótának kell a HUD-on kijelölnie, ezért ezt is csak nappal érdemes használni. Ilyenkor a bomba egy teljesen ballisztikus röppályán fog a cél felé haladni így teljes mozgási energiáját ki tudja használni, ami a mi szempontunkból azért is előnyös, mert messzebbről le tudjuk oldani, így kint maradunk az esetlegesen fellelhető légvédelem hatótávolságán – legalábbis reméljük.

Ezeken kívül persze még vannak célbajuttatási módszerek, ilyen például a lézerirányítású precíziós bombáké, ahol szintén nagy szerepet kap a radar. Először a DiD által készített F-22-ben lehetett találkozni LGB-k használatakor a „slave" kiírással, ami akkor még csak a design céljait szolgálta, itt viszont már igazi értelmet nyer. Ilyenkor ugyanis a gépünk

szívócsatornájának bal oldalán elhelyezett LANTIRN lézeres célmegjelölő pontosan oda „néz", ahova a radar. Természetesen lehet tőle függetleníteni is, ilyenkor a HUD-on kell a célpontot megtalálnunk, majd ugyanitt kijelölni. Ezután jöhet a finomhangolás, amikor is a szálkeresztet pontosan a cél fölé helyezzük, majd ismételten befogjuk. Ugyan ez az eljárás a Maverick-ek esetében is, csak itt hiányzik a LANTIRN pod gépünkről. Itt kell megjegyeznem, hogy bár a Tactical Reference-be jól kerültek be a Maverick-ek típusai, ám a felfegyverzési panelen fel lett cserélve a B és a D típus, így aki tudatosan D fajtát rakott fel éjszakai küldetésekhez, az egy kukkot sem láthatott a nappali optikán keresztül.

Mivel a programban egyedül sosem szállunk fel, ezért elég nagy jelentősséghez jut a rádió, melyen keresztül nem csak a mi beszélgetéseink folynak, de az egész légi irányítás, AWACS parancsok, sőt még más repülők rádióadásai is hallhatók, elsődlegesen mégis a kötelékünk gépeinek dirigálására fogjuk használni a rádiót – feltéve, ha mi vagyunk a kötelékünk vezérgépe. A kiadott parancsainkat a wingmanek azonnal követik, így igen hasznos segítőeszközt képviselnek a programban. Egyaránt rá lehet őket venni földi illetve légi célok megsemmisítésére, egyedül az szükséges ehhez, hogy a megsemmisíteni óhajtott cél a mi radarunk által be legyen fogva amikor kiadjuk a parancsot. Ezen kívül taktikai szerephez is jut a rádió, amikor olyan szorosra vesszük a gépek formációját, hogy azok az ellenséges radaron egyetlen célként fognak megjelenni. (Ezt a taktikát előszeretettel alkalmazzák az ellenséges pilóták is, így csak túlságosan közel érve hozzájuk derül ki esetleg, hogy többszörös túlerővel kell szembenéznünk.)

Természetesen a Falcon 3.0-hoz hasonlóan az utódhoz is meg fognak jelenni területi illetve egyéb kiegészítők. Az egyéb kategóriába tartozik két új gép, melyek kiadási dátumát tekintve először a MiG-29 SMK majd a F/A-18 Hornet fog megjelenni. A két gépet két csoportra bontva fejleszti a Falcon 4 csapata és ígéretük szerint az első ez év decemberében, míg a másik nagyjából egy negyed évvel utána lesz elérhető. Akárcsak az F-16-os

esetében mindkét gép rendszereinek és repülési modelljének elkészítésében katonai szakértők, aktív pilóták segédkeznek – a problémásabb MiG esetében a német légierőtől kapnak segítséget, akik az egyesülést követően örökölték a típust.

Területi kiegészítéseket tekintve Bosznia és Tajvan lesz a két új válsággóc. Boszniában a mostani helyzetet elnézve minden fantázia nélkül elképzelhető egy újabb konfliktus kialakulása, Tajvannal viszont más a helyzet. A kommunista Kínától elszakadni vágyó Tajvan kimondta függetlenségét, amit persze Kína nem néz jó szemmel, ezért fegyveres erővel próbálja Tajvant a „helyes" útra visszatéríteni. Itt jövünk mi a képbe, amikor is Amerika repülőgép-hordozókat küld az övezetbe az önvédelmet folytató Tajvan megsegítésére.

Tatcom

CD GALAXIS

A legigényesebb és legszélesebb játékválaszték!

Folyamatosan frissülő kínálat, izgalmas akciók!

Ha meguntad a hamis ígéreteket, a soha meg nem érkező újdonságokat, és a kibontott dobozokat, akkor

itt az ideje, hogy elnézz hozzánk és találkozz az igazi játékvilággal!

Nálunk nemcsak hozzáértő játékbarátok, hanem egyben az ország legjobb programkínálata is vár, mely hétről-hétre egyre frissül!

MEGJELENT!

3D Ultra Pinball 4	6 950
Addiction Pinball	3 950
Age Of Empires	7 950
AOE: Rise Of Rome	7 950
Alpha Centauri*	10 950
Axis & Allies	10 950
Baldur's Gate	10 950
Beasts & Bumpkins	1 950
Betreyal In Antara	4 950
Biggest Names	8 950
[6 teljes játék: Dark Omen, Dungeon Keeper, Theme Hospital, Need For Speed 2 SE, Nuclear Strike, Sim City 2000]	
Blackstone Chronicles	9 950
Blade Runner	4 950
Blood 2	9 950
Caesar 3	9 950
Capitalism Plus	3 950
Carmageddon	5 950
Carmageddon 2	7 950
Casino Deluxe 2	4 950
ChessMaster 6000	9 950
Civilization 2 Gold	8 950
[alapjáték + multiplayer kieg. + 2 hivatalos küldetéslemes]	
Civilization: Call To Power	JÖN
Civil War Generals 2	4 950
Close Combat 3	13 950
Colin McRae Rally	10 950
Command & Conquer*	4 950
Conflict Freespace	4 950
Dark Reign	4 950
Deadlock 2	2 950
Deer Hunter	4 950
Deer Hunter 2	6 950
Diablo	5 950
Die By The Sword	4 950
Dr Brain	2 950
Duke Nukem 3D KAT	5 950
Dungeon Keeper Gold	4 950
Dungeon Keeper 2	Jön
Earth 2140 Deluxe	3 950
Eastern Front + Miss.	10 950
European Air War	9 950
Falcon 4	9 950
Fallout	4 950
Fallout 2	9 950
FIFA Soccer 99	7 950

Fifth Element	7 950
Fighter Pilot	5 950
Forsaken	3 950
Full Throttle + Dig	2 950
Future Cop LAPD	5 950
Game Commander	12 950
(Irányítsd hanggal a játékodat!)	
Gangsters	7 950
Grand Prix 2	4 950
Grand Prix Legends	9 950
Grand Theft Auto	6 950
Grim Fandango	10 950
Half-Life	10 950

Lands Of Lore 2*	4 950
Lands Of Lore 3	JÖN
M1 Tank Platoon 2	6 950
M.A.X. 2	5 950
Magic & Mayhem	7 950
MechCommander	7 950
Mega 3 Pack	5 950
(Carmageddon, UFO 3, Ecstatica 2)	
MegaPak 8	5 950
MegaPak 9	9 950
Might & Magic VI	6 950
Monkey Island Collector	JÖN
Moto Racer 2	7 950

Quest For Glory 5	10 950
Railroad Tycoon 2	10 950
Rally Bajnokság	2 950
Rebellion	7 950
Resident Evil	3 950
Return To Krondor	10 950
Robo Rumble*	AKCIÓ
Rogue Squadron	10 950
Sanitarium	10 950
Screamer 2	2 950
Sensible Soccer Club Ed	7 950
Settlers 2	3 950
Settlers 3	7 950

Oddworld 2 | Moto Racer 2 | Heretic 2 | Settlers 3

Fallout | Warcraft 2 Dlx | WW II Fighters | Conflict Freespace | Diablo

Total Annih. Kingdoms*	9 950
Tower Of Darkness	2 950
[Heretic, Hexen + küldetéslemez]	
Trespasser	7 950
Turok	3 950
Ultimate Strategy Arc.	5 950
(8 teljes játék: Dark Colony, Civilization, Railroad Tycoon Dlx, X-COM, Heroes Of Might & Magic, Conquest Of The New World, Jagged Alliance: Deadly Games)	
Ultimate World War 2	9 950
(4 teljes játék: Panzer General 2, Steel Panthers 3, Soldiers At War, Silent Hunter)	
Uprising	4 950
Urban Assault	7 950
Vészhelyzet	4 450
Viper Racing*	9 950
War Of The World	10 950
Warcraft 2 Deluxe	5 950
[alapjáték + küldetéslemez]	
Wargames	3 950
Western Front	11 950
Wing Commander 5*	4 950
World War II Fighters	9 950
Worms Armageddon*	9 950
Worms Special Pack	6 950
(Worms 1 + Worms 2 + Flipper)	
X-Files The Game	4 950
X-Wing Collector 3Dfx	9 950
X-Wing vs TIE Dlx	7 950
[alapjáték + küldetéslemez]	

* = Hamarosan megérkezik

Hardline	1 950
Harvester	2 950
Heart Of Darkness	5 950
Heretic 2	7 950
Heroes Of M&M 2	4 950
Incubation Tripla Pack	4 950
[alapjáték + 2 küldetéslemez]	
Israeli Air Force	9 950
Jack Orlando	1 950
Jazz Jackrabbit 2	4 950
Jedi Knight Gold*	7 950
King's Quest 8	10 950
Klingon Honor Guard	7 950
Knights & Merchants	5 950

Myth: Fallen Lords	3 950
Myth 2: Soulblighter	10 950
NBA Live 99	7 950
Need For Speed 3	7 950
Netstorm	4 950
Neverhood	6 950
NHL Hockey 99	7 950
Nightlong City	5 950
Oddworld	3 950
Oddworld 2	9 950
O.D.T.	7 950
Of Light & Darkness	4 950
Outlaws	4 950
Panzer General 2	9 950
[+3 teljes játék]	
People's General	9 950
Phantasmagoria	4 950
Phantasmagoria 2	4 950
Populous 3	7 950
Powerboat Racing	5 950
Power Slide	10 950
Pro Pinball 3: Big Race	5 950
Quake 2 M.: Ground Zero	7 950

Sim City 3000*	10 950
Shadows Of The Empire	3 950
Shogo	JÖN
Sin	8 950
Skull Caps	9 950
Starcraft	6 950
Starcraft Brood Wars	Akció
Star Wars Behind Magic	9 950
Test Drive 5*	10 950
Test Drive 4x4	7 950
Theme Hospital	3 950
Thief	7 950
Tomb Raider Gold	5 950
Tomb Raider 2	7 950
Tomb Raider 3	9 950
Top Gun 2*	10 950
Total Annihilation	3 950
Total Annih.: Battle Tact.	7 950

Áraink a törzsvásárlói kedvezményeket és az áfát tartalmazzák. Az árváltoztatás jogát fenntartjuk.

CSOMAGKÜLDÉS MÁSNAPRA!

Hívj minket, hogy akár már másnap a legjobb játékokkal játszhass!

Telefonszámunk:

361-4061

Vagy gyere be az üzletünkbe, hogy személyesen válogathass a legjobb játékok közül!

CD GALAXIS

1114 Budapest, Vásárhelyi Pál u. 8.

Telefon: 361-4061

Friss árlista a FAXBANK-ból:

2-333-666 / 2345 # # faxhang

Internet címünk:

WWW.CDGALAXIS.HU

Baldur's Gate

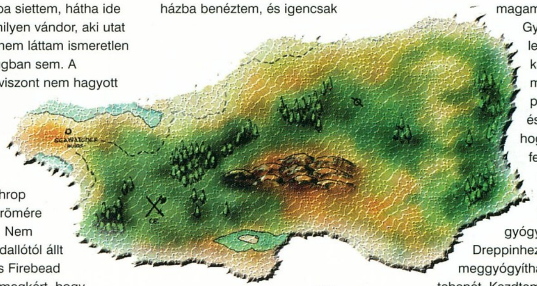
A világűrben, egy távoli naprendszerben nyolc bolygó kering. Közülük a harmadik egészen különleges számomra, és ugyanezt érzi Toril minden népe, a törpök, az elfek, a gnómok, az emberek és a félszerzetek is. Neked, meglehet, csupán egy a sok közül, de nekem sokkal több ennél, hiszen ez a világ Faerun, az otthonom. Engedd meg, hogy elmeséljem, mi minden történt velem! Néhányatoknak mindez talán csak érdekes történet lesz, vagy egy lehetséges másik dimenzió mozgalmas életképe, de nekem a mindennapi valóság…

PROLOGUE

Candlekeep

Itt töltöttem az elmúlt húsz évemet, bohó ifjúságom csodával teli pillanatait. Ám múltam egy része az ismeretlen homályba vész, annyit tudok csupán, hogy árva vagyok, s a bölcs Gorion nevelt fel. Számtalan, szebbnél szebb történetet mesélt nekem, hősökről, szörnyekről, csatákról, szerelmekről és tragédiákról, csupán az örökségemről, a bennem rejlő titkokról nem szólt sohasem. Hiába tettem fel kérdéseimet, nem adta meg az igazi választ, türelemre intett, s tudtam, eljön majd az idő, amikor választ kapok kérdéseimre. S aztán egy napon valóban elérkezett az idő, a szélben a változás ígérete kavargott, s bensőmben éreztem finom rezdüléseit…

A fogadóba siettem, hátha ide érkezett valamilyen vándor, aki utat mutathat. De nem láttam ismeretlen arcot egyik zugban sem. A megérzésem viszont nem hagyott nyugodni, ezért nehezen összegyűjtött pénzemből a pocakos Winthrop legnagyobb örömére bevásároltam. Nem messze a kandallótól állt a mindig fázós Firebead Elvenhair, aki megkért, hogy keressem meg Tethorilt, mert nála található az a tekercs, amire szüksége van. Miért ne segítettem volna neki, én nem fáztam, örömmel siettem a ragyogó napsütésben a bölcs felé, aki rögtön a kezembe nyomta a tekercset. Jutalom gyanánt egy gyógyitalt kaptam, sőt az aggódó mágus rám varázsolt egy „protect from evilt" is. Ekkor már tudtam, a megérzéseim nem csalnak. A város északi részén a kissé zavart Phyldia kereste elveszett könyvét, amelyet Dreppin mögött, a szénakazalban találtam meg. Minden házba benéztem, és igencsak



megdöbbentem, hogy néhol megtámadtak. Kénytelen voltam védekezni, életemben ekkor ontottam először vért. Különös érzés töltött el. Sajnáltam Shankot és Carbost is, de meg kellett védenem magam. Amikor mindezt Pardának elmeséltem, sietségre ösztönzött. Amikor Jondalar és Erik felém tartott, bevallom megijedtem, de ők szerencsére csak Gorion kérésére tették próbára tudásomat, nem akartak ártani nekem. Amikor találkoztam a kelekótya Hullal, kiderült, hogy a barakkban felejtette a kardját. Szívesen elmentem érte, hiszen mindig is a barátom volt. A ládában a kard mellett egy üvegcsét is találtam, ezt is magamhoz vettem. Gyorsan leszállítottam a kardot Hullnak, mielőtt a parancsnoka észrevenné, hogy fegyvertelenül őrzi a várost, majd felrohantam a gyógyító nedűvel Dreppinhez, aki így meggyógyíthatta beteg tehenét. Kezdtem jól érezni magam, rég cselekedtem ennyi jót egy nap alatt. Eszembe jutott, hogy a barakkban az egyik őr megkért, hogy vegyek neki számszeríj lövedékeket. Mikor bevágtattam értük a fogadóba, az öreg Winthrop mindenttudóan mosolygott rám. Ezzel most nem volt időm foglalkozni, inkább gyorsan Reevor házába is betértem, és kiirtottam a patkányokat. Mindezek után megkerestem Goriont, aki már izgatottam várt rám. Kivételesen nem hagytam, hogy elbűvöljön a csodálatos szökőkutak látványa…

CHAPTER 1

A hajnal soha többé nem lesz már olyan, mint azelőtt, mert a felkelő nap sugarai újra meg újra felidézik bennem a Gorionnal töltött csodálatos reggelek pillanatait. A nevelőapám meghalt, végleg magamra maradtam a világban, s eljött az idő, hogy egyedül nézzek szembe sorsommal. A magány azonban mindig is meggyötört, ezért megfogadtam apám tanácsát, és elindultam a Friendly Arm fogadó felé. Ezen a reggelen még a kissé szemtelen Imoen társaságának is örültem, így ketten mentünk tovább. Megindultan álltam a tragédia színhelyén, összeszedtem a használhatónak tűnő tárgyakat, majd siettem tovább az erdei úton. A medvéket óvatosan elkerültem, nem akartam velük összeakaszkodni, s tudtam hogy morcosak, ha bárki bemerészkedik vadászterületükre. Bármilyen szomorú is voltam, örültem, hogy sikerült lebeszélnem az

elkeseredett Chaset öngyilkossági tervének megvalósításáról.

Amint közeledtem a fogadóhoz, találkoztam egy fickóval, aki elmondta, hogy két gyanús alakot látott nem messze az úton. Xza és Montaron valóban nem tűnt túl bizalomgerjesztőnek. Montaron társaságát még esetleg el tudtam viselni, de nem akart elszakadni nekromanta barátjától, így inkább csak Imoennel siettem tovább. Kicsit megdöbbentem azon, hogy amikor megpróbáltam beszélgetni Binkosszal, azonnal közölte velem, hogy nem ér rá csevegni, neki bizony sürgős dolga van. Valahogy nem értettem, ha annyi temérdek a teendője, minek téblábolt itt eddig az úton.

Az erdei ösvényen tovább sietve, egy vörös csuhás öregember igazított útba a fogadó felé. Különös alak volt, valahogy furcsán ismerős…

Imoennel ez idáig nem igazán ügyeltünk a nesztelen léptekre, ám az úton felénk baktató Aoln csendre intett, merthogy, mint mondta, túl sok a környéken a szörny. Valóban volt, nem is kevés. Az első farkashorda támadása után el is gondolkodtam rajta, nem kellett volna-e mégis elfogadnom annak a két gyanús alaknak a társaságát. Mire bejártuk az erdőt, állítom, megismertük az összes benne kószáló fenevadat. Támadott ránk gibberling, xvart, bandita, sőt ogre is!

Friendly Arm Inn

Az őrök ismertették velem az itt uralkodó, egyébként végtelenül egyszerű szabályokat. Ezt hamarosan ki is kellett használnom, mert a fogadó lépcsőjén megtámadott Tarnesh. Elég nehezen úsztam meg a dolgot, mert rögtön mirror image varázslattal kezdett, s ezzel sikeresen összezavart. Épphogy túléltem: ha a városka lakói nem segítenek, talán el is véreztem volna már itt, mindennek kezdetén. De segítettek, s én is egyre jobban bántam fegyvereimmel. Tarnesh elbukott, s amikor elolvastam a nála lévő levelet, ismét megerősödött bennem az érzés, hogy valami fontos dologban játszok szerepet, s ezért tört az életemre.

A templomban gyógyírt kaptam sebeimre, igaz, megkérték az árát. Utána végre bemehettem a fogadóba, ahol valóban ott várt Jahiera és Khalid is. Mindketten felajánlották, hogy szívesen velem tartanak. Elég volt csak rájuk nézni, a vak is láthatta, hogy finom érzelmi szálak láncolják őket egymáshoz. Elfogadtam az ajánlatukat. Örültem, hogy immáron egy kisebb fajta csapat tagjaként nézhettem szembe sorsom próbatételeivel! Néhány korsó sör mellett megbeszéltük a további tennivalókat, fogyasztásunk örömére még a kocsmáros nyelve is megeredt. Míg társaim iszogattak, gondoltam körülnézek az emeleten. Mindjárt az elsőn Unshey elpanaszolta, hogy egy ogre elvette az övét. A történet teljességért jegyzem meg, hogy ezt vissza is hoztam neki, még aznap – s még volt képe célzásokat tennie arra, hogy talán kereshetnék egy fürdőt!

A második emeleten pedig Landrin (gnome) is megkért egy kisebb szívességre, sőt, az egyik keleti szobában lakó nemesember megszólított (miután azt füllentettem, hogy a szobaszerviztől vagyok), ugyan tisztítsam már ki az alsóneműjét (úgy látszik mégsem voltam olyan büdös, ha rám merte bízni). Igaz, végül megkorholt kissé, de azért jó móka volt. Hehe.

Amint kifelé jöttem a városból, elbeszélgettem a polgárokkal, sőt bekukkantottam a házakba is. Johia megkért, szerezzem vissza a gyűrűjét a közelben kószáló hobgoblinoktól. A többiek egyetértettek velem, hogy érdemes nekilátnunk e látszólag értéktelen csecse-becse visszaszerzésének. Szerencsére a szörnyek a közelben, északra tanyáztak. Johia csakúgy ragyogott, amikor visszakapta ellopott ékszerét, s e hősi tett nyomán mindjárt jobb hírünk lett a környéken. Ez jól esett mindannyiunknak, örömünkben rögtön el is indultunk dél felé.

Beregost

Késő éjjel érkeztem a városba, és rögtön nekiláttam, hogy megkeressem Landrin házát.

Szinte meglepett, hogy itt nem támadott meg senki, és a polgárok is elég jól viselték, hogy bementem otthonaikba,

sőt még beszélgettek is velem. Igyekeztem nem zaklatni őket a szükségesnél többet. Amikor megtaláltam a gnóm házát, kissé féltem, nem tudtam hány pók szövögeti Lily-faló terveit odabent. Szerencsére csak hárman voltak. Gyorsan eltettem a cipőt, a bort és bizonyságként a tetemet is. Dolgom végeztével felderítettem a várost. Egyik fogadó a másikat érte, mindbe bekukkantottam, hátha bármi újat megtudok.

Az egyik házban ismét találkoztam Firebead Elvenhairrel, aki megkért, hogy szerezzem meg neki a History of the faithful coin c. könyvet. Ezt meg is kaptam a szemközti fogadóban, ezért sietve visszavittem neki, cserébe kaptam egy másik könyvet tőle. Nem is tudtam hirtelen, sírjak-e vagy nevessek. Minden esetre odaadtam Garricknak, hátha talál benne valami szép történetet, amit megénekelhet.

A Feldepost fogadóban Marl nem fogadott kitörő örömmel, az biztos, de szerencsére nem lett belőle összecsapás. Gyllian már jóval kedvesebb volt, igaz, kissé becsípett, ha jól emlékszem.

A Jovial Jugglerben ekkor még nem bíztak meg semmivel, csak találkoztam két alakkal, az egyik egy morgós fickó, a másik meg egy gyógyulófélben lévő paladin volt.

A Burning Wizardban már jóval több említésre méltó dolog történt. Egyrészt Zhurlong rövid úton kizsebelt, de kaptam tőle egy megbízatást is, ami azzal a reménnyel töltött el, hogy esetleg még visszakapom elveszett javaimat (később így is lett). Az emeleten pedig az öreg Spen Gil'meh valamilyen hídról hablatyolt...

Kint az utcán, a kocsma előtt összefutottam egy bárddal. Garrick nem tudott róla, mégis megpróbált a Red Sheaf fogadó mellett várakozó Silke gonosz tervének részesévé tenni. Amint a szemébe néztem ennek a nőnek, sejtettem, hogy gonosz. Még hogy én ártatlan kereskedőket öljek, ki hallott még ilyet! Inkább megvédtem őket ettől a boszorkánytól. Ugyan nem azért tettem, de jól esett a hálálkodásuk, sőt Silkénél is volt néhány hasznos holmi (+1 staff). Garrickra egyszerűen nem tudtam haragudni, az a bűntudatos pillantása mindent elárult róla. Amikor rájött, nem is neheztelek rá, kicsit elbeszélgettünk, s felajánlotta, hogy velünk tart. Örömmel fogadtuk társaságát, hiszen mindannyian szívesen hallgatunk szép történeteket a hideg éjszakákon, s bizony a ránk váró támadások közben is tudtuk, hogy jól jön majd a harci dal. E közjáték után gyanútlanul léptem be a fogadóba, ahol legnagyobb megdöbbenésemre egy Karlat nevű alak azonnal megtámadott. Meg kellett ölnöm őt is, és bevallom, már meg sem lepett a nála lévő levél tartalma...

Az eseménydús nap után gondoltuk, megiszunk pár sört. Így is lett, de egy idő után nem bírtam nézni a kocsmában fel-alá mászkáló fickót. Perdue elég nehéz eset, még szerencse, hogy válaszaimmal elégedett volt. Ez abból derült ki, hogy megkért, szerezzük vissza a High Hedge közelében tanyázó gnolloktól a kardját. A fogadó emeletén összefutottam Raleo Windspearrel, aki kimerítő információval látott el a város összes ügyes-bajos dolgáról.

Ezek után nyugovóra tértünk mindannyian, majd reggel ellátogattunk a Thunder Hammer kovácsműhelybe, eladtuk a támadóinktól összegyűjtött fegyvereket, s vettünk is ezt-azt.

Ha jól emlékszem, ezen a reggelen találkoztunk Mirianne-nel is. Nagyon aggódott a férjéért, aki a napokban indult el Amn felé. Megígértem neki, hogy ha hírt hallok felőle, értesítem. A szélmalom közelében összefutottam egy paraszttal, aki a Firewine híd romjainak kincseiről mesélt.

Hirtelen összesűrűsödtek a tennivalók, s hogy ne legyenek nálam felesleges dolgok, visszavittem Landrinnak a holmiját, majd a Morning Temple felé vettem utam, ahol Keldath Ormlyr több hasznos információt is adott, s ismét gazdagabb lettem egy küldetéssel is. A tizenhat órás utazás azonban annyira megviselt mindannyiunkat, hogy lepihentünk néhány órára, s csak eztán néztünk körül ezen a vidéken. A templomtól északra egy részeg próbált erősködni, de nem vettem a szívemre, viszont Cattack és egy kisebb hobgoblin csapat támadását már annál inkább. Találkoztam Galileussal is, aki kissé zavarosan, de elmondta, hogy a csillagok állása szerint nagy események vannak készülőben. No ezzel nem mondott semmi újat, nekem ehhez nem kellett az éjszakai égboltot fürkészni, éreztem.

A Nashkel felé vezető erdei úton, Beregosttól délre megtaláltuk egy félszerzet hulláját, s a közelben két ogrillon is ránk támadt. Egyikük tetemét átkutatva levelet találtunk Roetől Mirianne-nek. Ezzel visszasiettünk az aggodó hitveshez, aki örömében megajándékozott egy varázsgyűrűvel (+1 AC, +1 a mentődobásokhoz).

Most már tényleg sietnünk kellett Nashkel felé, Jahiera is folyton mondogatta, hogy ne vesztegessük a drága időt. Szerencsére gyönyörű időnk lett, s viszonylag gyorsan tudtunk haladni a már ismerős úton. Igaz, támadásokban nem volt hiány, a legkülönbözőbb lények rontottak ránk, volt itt ogrillon, gibberling, ghoul és hobgoblin is. De ez nem ért váratlanul, hiszen, Bub Snikt felhívta a figyelmünket a közelben érezhetőbűzre...

A hegyek között, délnyugatra az öreg Portalbendarwinder krahácsolt. Váltottunk vele néhány szót, de semmi értelme sem volt. Lord Foreshadow-val nagyjából ugyanennyire jutottunk, de nem bosszankodtunk, mert ekkor láttuk meg Nashkel templomának tornyát.

CHAPTER 2
Nashkel

Valami azt sugallta, Nashkelben fontos dolgok történnek majd velem. Így is lett. Amint beléptem a fogadóba, Neira megtámadott, s hiába próbáltam vele beszélni, nem értem el semmit, így végül meg kellett ölnöm őt.

Ezek után az utcán összefutottunk Jahiera egyik régi ismerősével, Berrun Ghastkillel. Megkért, járjunk utána, hová tűnnek el oly különös módon a bányából az emberek...

A jó húsban lévő Oublek összekevert valakivel, s a beszélgetésünk során olyan fontos döntés elé állítottak, hogy az még a hírnevemet is befolyásolta!

Nem messze innen találkoztunk egy meglehetősen zavart rangerrel. Minsc és a kis pocok különös párt alkotott, s kissé kilógott a csapatból,

mégis örültünk, hogy egy újabb harcos erősíti a társaságot. Ezt gyorsan meg is ünnepeltük a Belching Dragon kocsmában, majd nyugovóra tértünk.

Másnap elindultunk a bánya felé. Út közben, a déli hídnál találkoztunk Edwinnel, a varázslóval, aki meg akart ölni egy Dynaheir nevű boszorkányt. Kért, hogy segítsek e nemes cél megvalósításában, de én így ismeretlenül, nemet mondtam, amin fel is kapta a vizet. Ettől aztán nekem is rossz kedvem lett, s amikor találkoztam Nooberrel, azt hittem megőrülök! Én ilyen idegesítő fickót még nem láttam! Még jó hogy nem vagyok túl hirtelen természet, mert akkor valamit biztos a fejéhez vágtam volna. Utólag belegondolva, bármilyen hihetetlen, bölcsebb lettem ettől a találkozástól, s gyakoroltam a türelm erényét is.

A bánya felé vezető ösvényen Dandal figyelmeztetett, hogy veszélyes környék ez. Azt is javasolta, hogy inkább forduljak vissza. Ezen elmosolyodtam... még nem ismer. :))

Az őrök sem engedtek le a tárnákba csak úgy, meg kellett keresnem Emersont, hogy engedélyt adjon erre. Szerencsére nem messze a bejárattól meg is találtam, s bár információk terén nem sokat tudott nyújtani, de az engedélyt megadta.

Amint leereszkedtünk a bányába, máris hiányoltuk a meleget árasztó napsugarakat. Ezen a hideg és sötét helyen más sem hallatszott, mint a bányászok sóhaja és nyögése. El is beszélgettem mindegyikükkel, hátha tudnak valami információt, ami támpontot adhat, de úgy tűnt, a rémület már oly mélyre fészkelte magát szívükbe, hogy nem tudtam semmi értelemeset kiszedni belőlük. Egyikük megkért, hogy vigyem le az alsóbb szintre Kyleenek a tőrét. Miért ne tettem volna, úgyis arra mentem. Legalább egy kis örömet okozhattam itt valakinek! Rengeteg koboldot öltünk meg a tárnákban, mire leértünk a legalsó szintre. Mindannyiunknak rossz előérzete támadt, már a bejáratnál. Hamarosan ki is derült, miért: rábukkantunk a gonosz Mulahey rejtekhelyére. Ha még csak vele kellett volna megbirkózni, talán egyszerű lett volna a helyzet, de számtalan csontvázat és koboldot vezényelt ellenünk, ezért ugyancsak meg kellett küzdenünk az életünkért és a ládájában rejlő kincsekért. A barlang mélyén megtaláltuk Xant is, aki boldogan fogta ismét kézbe kardját, a Moonblade-et. Itt szomorú szívvel, de megváltunk Minsc és Boo társaságától, mert nagy szükségünk volt egy varázslóra. Szerencsére nem haragudtak, sőt, mintha jobban érezték volna magukat kettesben, mint velünk...

Amikor azokkal a szürke nyálkákkal küzdöttünk, észrevettem egy hátsó kijáratot. Gondoltam, nem megyek fel a hosszú folyosókon, inkább kimegyek ott... Nem biztos, hogy helyes döntés volt.

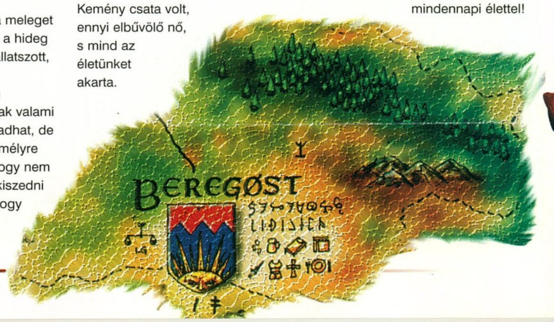
CHAPTER 3

A bánya hátsó kijáratánál szinte azonnal ránk támadott a Lamalha, Zeela, Maniera és Telka kvartett. Kemény csata volt, ennyi elbűvölő nő, s mind az életünket akarta.

Szomorú sorsra jutottak, de nem sajnáltam Őket, hiszen nem mi viselkedtünk ellenségesen, mindössze megvédtük magunkat. A hölgyeknél egy halom mágikus cucc volt, ez nem jött rosszul. Annál is inkább, mert délkeletre innen Narcillicus Harwilliger Neen különös titkot osztott meg velem, de csak szavakban, mert a szíve inkább másfelé húzott, s végül gusztustalan nyálkákat szabadított ránk. Fujj! Ez undorító volt és elég kemény csata is. Eddig még sosem küzdöttem mustard jellykkel, de szívesen kihagytam volna ezt az élményt az életemből! Majdnem meghaltunk, s voltak olyan pillanatok, amikor csak Garrick dala tartotta bennem a lelket. Papnő voltam, igaz, láttam is már egyet s mást, de amikor odasiettem a több sebből vérző, mérgektől felpuffadt testű harcos társamhoz, hogy segítsek, alig tudtam elmormolni a gyógyító igéket...

Ezek után igazán ránk fért volna egy kis pihenés. Be is akartunk húzódni a közeli barlangba, de amint beléptünk, megcsapott minket a rothadás bűze, ghastok rontottak az elgyötört csapatra. Velük már könnyebben boldogultunk, s igen örültünk az itt talált kincseknek. Végül mégis inkább a felszínen pihentünk egy keveset, majd elhatároztuk, hogy visszamegyünk Beregostba.

Amint a városba értünk, hozzám szaladt egy Chloe nevű kislány, aki aranyat kapott azért, hogy átadja nekem azt az üzenetet, miszerint várnak rám a Jovial Jugglerben. Gyorsan odasiettem, és egy pohár whisky mellett elbeszélgettem azzal a harcias hölggyel, aki minden egyes lekaszabolt bandita skalpjáért ígért ötven aranyat. No, már csak a banditák hiányoztak! Hihetetlen, hogy ha valahol felüti a fejét a Káosz, mit tud művelni az addig oly békés mindennapi élettel!



Siettem a kovácshoz, hogy eladjam a zsákomból a cuccokat, erre összefutottam Elminsterrel!!! Ó, mióta vártam már erre a pillanatra, és csak most derül ki, hogy Ő az, az öreg ember, akivel egyszer már találkoztam. Birodalmunk legismertebb embere szólított meg… Nem értettem, vajon miért számítok neki én bármit is?! Mindenesetre elmondta, hogy a banditák táborát Beregosttól északkeletre találom.

Legyen, el is indultam volna banditát ölni, de beszéltem Eeriellel, és rövid töprengés után megfogadtam tanácsát, s úgy döntöttem, inkább befejezem eddig elvállalt feladataim. Visszasiettem hát Nashkelbe, ahol azonnal nekem rontott egy fejvadász, Nimbul (488 xp, ring of infravision, 20 dobóbalta, boots of avoidance, short sword +1, levél Tazoktól). Hmmmm. Ez alkalommal bekukkantottam minden házba, bár igyekeztem nem zavarni az ott lakók nyugalmát. A folyó mentén álló kunyhóban egy hölgy aggódott az uráért, aki napok óta elment a bányába, de még nem tért vissza. Szomorúan meséltem el neki, hogy bizony találtunk a mélyben nem is egy holttestet, s az egyik mellett találtunk egy gyűrűt is, amit az asszony felismert, majd keserű könnyekben tört ki. Ez a gyászos pillanat juttatta eszembe, hogyan ugyan Minscet a bányában hagytam, mégis tartozom neki annyival, hogy elmenjek kedveséért a gnoll strongholdba… Reméltem, hogy a lány még bírja egy kicsit, ugyanis Oublek két feladattal is megbízott; kérte hogy kerítsük kézre a város megőrült kapitányát, s mint elmondta, két gyémántot is ellopott valaki a közelmúltban.

Mennyi gond! Elindultunk először keletnek, a nashkeli búcsú irányába.

Délkelet felé találkoztunk néhány paraszttal. Az egyikük elmondta, hogy a háza körül fura alakok mászkáltak, ráadásul tucatnyi tehénnek is nyoma veszett. Délen összefutottunk Lestorral, de ő sem tudott mondani semmi biztatót. Nem messze tőle Zeke 500 aranyért árult egy stone to flesh scrollt, amivel a pórul járt Branwent oldhattuk fel a kő rabságából. Ez a kedves papnő szívesen velünk tartott volna, de akkor úgy éreztük, a csapat összeállítása tökéletes. Az egyik sátorban lakó kovácsnak végre eladhattuk a felesleges varázsitalokat és csecsebecséket is. Ennek örültem, mert már untam cipelni ezt a sok ékszert. Az itteni kereskedőnél vettünk két gyanúsan olcsó löttyöt. Nem tudom, honnan szerezhette, gyanús volt az egész!

Más említésre méltó dolog itt velem nem történt, maximum hogy egy kerge mágus (Amazin Oopah) magára és ránk szabadított egy ogrét –, ha jól emlékszem. (De lehet hogy ő maga volt olyan rusnya?! Ekkorra már rettenetesen fáradt voltam, és a sátrakban való játéknak sem találtam semmi értelmét; sosem sikerült nyerni, ráadásul az egyikben azonnal kizsebelt egy mestertolvaj. Inkább lefeküdtem aludni, s félálomban még elmerengtem azon a furcsa ötleten, hogy ha ennyi macska van itt, nem lehetséges-e, hogy esetleg ők falták fel a teheneket…

Másnap visszaértem a bánya környékére, s bár eleinte eseménytelennek tűnt e vidék bebolyongása, később találkoztam Prismmel, aki a lopott gyémántokkal faragta a sziklákat. Röpke csevej után végül ráhagytam, fejezze csak be mesterművét. Ekkor jelent meg Greywolf, akit meg kellett ölnöm (long sword +2), ha azt akartam, hogy az újonnan pártfogásomba vett művész befejezhesse élete legnagyobb alkotását. Mindezek közben, talán a stressz hatására Prism be is

Nem sok jót mondhatok erről a gonosz nekromantáról, mert ő ráadásul még tökéletesen kiszámíthatatlan is. Szerintem komplett őrült, utálja a napfényt és rengeteget hőbörög.

human, necromancer, chaotic evil

XZAR

Meglehetősen veszélyes karakter, bár magatartása legalább kiszámítható. Xzar elválaszthatatlan barátja, már ha barátságnak lehet nevezni a köztük kialakult különös kapcsolatot. Egy biztos, ha a csapatod tagja, nem tudhatod, mire ébredsz másnap.

halfling, fighter-thief, neutral evil

MONTARON

fejezte művét. Sajnos, amint elindult a hegyek felé, összeesett és meghalt, azóta sem tudom, miért. Minden esetre eltettem a gyémántokat, és elindultam visszafelé. Út közben találkoztam Galtokkal is, aki éppen koboldok elől menekült. „Mit nekem koboldok!" akartam mondani, de mire megszólaltam, ő már nyakába szedte lábait, és messze járt…

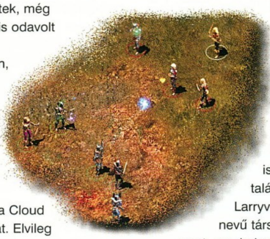
Még jó, hogy visszamentem Emersonhoz is. Örömmel töltötte el, hogy a bányában megoldódott a helyzet, mi több, megemlítette a banditák okozta problémát. Tudtam, hogy ennek is utána kell járnom, csak nem tudtam feledni Minsc kedvesét, aki még mindig a gnollok fogságában sínylődött.

Ekkora kaland előtt nem árthat egy kis pihenés, gondoltam, s tettem egy kis kitérőt Nashkel felé. Itt, legnagyobb megdöbbenésemre, hősként ünnepeltek, még Berrun Ghastkill is odavolt tetteimtől!

A kocsmában, néhány sör mellett átgondoltam, mit is kell még tennem, aztán elindultam a gnollok tanyája felé, a déli úton, a Cloud Peak hegyeken át. Elvileg nyugatnak kellett volna tartanom, de inkább felderítettem az egész vidéket, nehogy váratlan meglepetések érjenek. Az erdő közepén a kis Albert (elég furcsa, mert gyermekhangon, de felnőtt testben) kereste a kutyáját. Még játékcsontot is adott, hogy könnyebben megtaláljuk. Kicsit furcsállottam, mit keres itt egy gyermek, hiszen a közelben egyből egy csapat winter wolf rontott rám.

Na jó, legyen, elindultam kutyát keresni, erre találkoztam egy Vax nevű fickóval és a haverjával. Elég nagy arcuk volt, meg kellett mutatnom nekik, hogy mégsem olyan nagyfiúk, mint ahogy azt gondolják. Így jártak. ;-)

Északon, a hegyekben összefutottam Delgoddal, Alexanderrel és Sendai-jal. Bevallom, ekkor már annyira fáradt voltam, hogy legszívesebben azt válaszoltam volna, hogy úgy látszik, mostanában minden idióta engem talál meg. De aztán erőt vettem magamon és udvariasan feleltem. A büszke hölgy el is távozott, még az orrát sem verte be a fenyők ágaiba... Nagy nehezen, az erdő északkeleti részén sikerült megtalálnom Rufie-t, aki hűségesen követett minket, hiszen kedvenc csontja nálunk volt. Mikor visszakísértem a gazdájához, az ártatlannak tűnő gyermek örvendezett egy kicsit, majd egy teleportkapun át, meglehetősen megváltozott külsővel távozott…



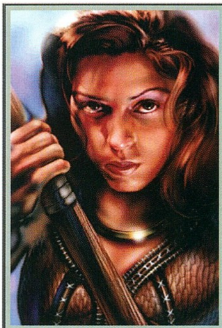
Húúúúúúú, reméltem nem futok velük többet össze!

Napok óta először történt velem valami vidám is, amikor találkoztam Larryvel és Darryl nevű társaival. Egy xvart, egy kobold és egy tasli, akik szóba álltak velem! Különös szituáció volt, gondoltam is, kérek már egy autogramot tőlük. Nem fogjátok elhinni, kaptam!

Kedves kalandozó társaim, most muszáj lepihennem, legközelebb innen folytatom.

TIPPEK, ÉSZREVÉTELEK

▣ Candlekeepben a zöld ruhás monkok segítenek a játék



Tathyr varázslatos vidékén, nemesi családban nevelkedett ez a harcos hölgy, akinek családját egy lázadás során csaknem teljesen kiirtották. Őt az egyik szolga mentette meg a biztos haláltól, s az erdőben bújtatta el, ahol jólelkű druidák nevelték fel. Khalid felesége.

half-elf,
fighter-druid,
true neutral

JAHEIRA

A keleti rasheman nemzetség tagja ez a kissé őrült ranger, aki megszállottan keresi a veszélyt és a kalandot. Dynaheir hűséges testőre. Egy apró hörcsögöt dédelget magánál, a kis Boo jól viseli gazdája szeszélyeit és üvöltését is. Neki persze könnyű, hiszen nem ért belőle egyetlen szót sem.

human,
ranger,
neutral good

MINSC

Egy gazdag calimshani kereskedő gyermekeként látta meg a napvilágot. Féltestvérei mindig is több figyelmet kaptak, nála. Mint félelf, rendkívüli tehetséget mutatott a harci tudományokban, s ezen a téren fejlesztette is magát. A szavakkal már jóval kevésbé boldogult, de ez sohasem zavarta kedvesét, Jaheirát.

half-elf,
fighter,
neutral good

KHALID

Bármilyen kalandot is vállalsz fel, bármerre vezet az utad, ez a vidám, fiatal tolvajlány veled tart. ő is már tíz éves kora óta Gorion és Winthrop szeretetében nevelkedett, így csaknem húgodként szeretheted őt.

human,
thief,
neutral good

IOMEN

Elmondása szerint Evereska erődjében nevelkedett, életét a mágia művészetének szentelte. Emberi kapcsolatok kialakítására emellett nem jutott ideje, ezért a csapat hangulatát biztosan nem ő fogja feldobni.

elf,
specialist mage – enchanter,
lawful neutral

XAN

kezelésének elsajátításában, s hasznos tippeket adnak a kezdőknek.

▣ Ha Xzart és Montaront felveszed, ne lepődj meg rajta, ha óriási csetepatéra, sőt, akár véres összecsapásra térsz vissza, amikor kicsit is felügyelet nélkül hagyod a csapatot. Elvégre az evil karaktereket nem kedvelik a good beállítottságúak. A Laza játékában például a Jahiera – Khalid páros annyira begurult valamiért, hogy mire Lazarusz lerohant a lépcsőn, már nem tudta feloldani a feszültségeket, s bizony három karakter elhalálozott... Kellemetlen.

▣ Nagy örömömre szolgált, hogy ez végre egy olyan RPG, ahol a történet szempontjából fontos npc-k odajönnek hozzánk!

▣ A kocsmában változnak a vendégek, mindig más alszik a szobákban, kivéve azokat, akik rád várnak.

▣ Ha ott térsz nyugovóra, ahol csata volt, jó eséllyel megzavarják álmodat, egészen pontosan fogalmazva megtámadnak, ami jelenthet biztos halált, de temérdek xp-t is… Azt hiszem ez már „light cheat" kategória, döntsd el, neked belefér-e.

▣ A bányában ne felejts el legalább egy vasrögöt magadhoz venni (a csillék tele vannak vele).

▣ Imoen nagyon brutális karakter lehet, ha úgy az ötödik szint körül átképzed mágussá!

▣ Swords Coastban lehet a Book of Constitution-t megtalálni (Candlekeeptől délre) egy szirénekkel őriztetett barlangban. A barlangban egyébként jó kis Flesh golemek vannak.

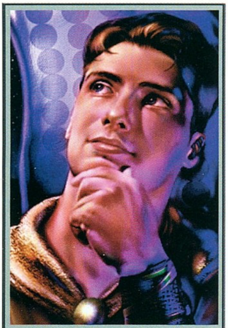
▣ A Book of Constitution 18 fölé is viheti a constitiutiont. Így, ha egy harcossal olvastatod el, és az eléri a bűvös 19-es számot, már +5 HP jár neki szintenként VISSZAMENŐLEG is! (A többieknek marad a +2.) A másik kellemes tulajdonsága a magas egészségnek, hogy 20-nál már 6 körönként 1 HP-t regenerálódik a karakter, 21-nél 5 körönként, és így tovább.

▣ Vigyázz, mert ha már megcsináltattad az Ankheg páncélt Beregostban a kovácsnál, többé nem veszi meg a rovarok földi maradványait (500 gold/db).

▣ A Book of Constitution mellett még van egy köpeny is, a Cloak of Wolf. A legnagyszerűbb dolog a világon. Amikor csak akarsz, átváltozhatsz a segítségével farkassá! (A HP-d megmarad, elég erőseket ütsz, és sokkal gyorsabban tudsz szaladni.)

▣ A legbrutálisabb indítható karakter a mezei harcos. Ha jól fejlesztik, egyszerűen nincs senki, aki megállíthatná. Rengeteg HP-ja van, szintenként csökken a THAC0-ja (a többieknek sokkal lassabban (kivéve a warrior osztály másik két tagját), és csak ő képes mester szintre (2 skillpont fölé) emelni egy fegyverbeli jártasságot, márpedig az nagyon durva dolgokat jelent…

▣ Igencsak erős varázslat lett az Animate dead. Némely – amúgy elég kemény – ellenfelek egyszerűen nem tudnak mit kezdeni a csontvázhordával. Például a baziliszkuszok csak küldték rájuk a kővé változtató pillantásokat, de azoknak meg se kottyant. Egyszerűen ledarálták a gyíkot, mivel az nem igazán harap, csak fúj. A szirének sem tudják elbűvölni őket, a varázslók pedig szintén meg vannak lőve, ha körbeveszed őket velük. Harcosok ellen nem sokat érnek, de azok ellen van más fegyver… Az a legdurvább, hogy ha egy Hide in Shadowsos tolvaj végigvezeti őket a pályán, és hagyja, hogy harcoljanak helyette, gyakorlatilag sérülés nélkül ki lehet irtani egy képernyőt. Csak akkor hol marad a játék szépsége és öröme?!



A messzeföldön híres Dale Wind Troubadours tagjaként vándorolt társaival Neverwinttől egészen Amnig. Itt azonban kisebb belső viszályok miatt elhagyta a trubadúrokat és önállóan próbált boldogulni. Talán kissé fiatal még, ám lelkes és tehetséges társ lehet.

human,
bard,
chaotic neutral

GARRICK

Már egészen fiatalon elhagyta szülőföldjét, Seawolfot. Sokat barangolt a birodalomban és mindenütt szerették, hiszen papnőként ott segített, ahol tudott. Amikor Nashkel környékére érkezett, elég komoly összetűzésbe keveredett egy Tranzig nevű varázslóval, aki végül kővé változtatta őt.

human,
cleric,
true neutral

BRANWEN

▣ Apropó, thief. Ha ráaggatsz az emberedre lopakodó cipőt, és egy árnyékpáncélt, máris majdnem 100-on van a Hide in shadows!
A Rangert is könnyű feltápolni, ő ugyan csak a cipőket viselheti, de minden egyes szintlépéskor nő 7-tel a stealth képessége, ami már eleve sem volt rossz neki.

▣ Elég durva varázslat még a charm, illetve dire charm is. Ezekkel szinte bárkit magad mellé állíthatsz egy időre, mire aztán magához tér, már csak ő marad egyedül. Akkor meg már nem lehet ellenfél. ;-)

▣ Ha viszont a Te karaktered bűvölik el, csak fuss el minél messzebbre (lehetőleg egyenes úton, ne kacskaringózva), míg ki nem kerülsz a látóköréből. Akkor már csak meg kell várni, míg magához tér a karakter, és mehetsz vissza érte.

▣ A druida egyik legnagyobb pozitívuma, hogy a hetedik szinttől naponta át tud változni barna, illetve fekete medvévé vagy farkassá!

▣ Ha jó a hírneved (reputation), bizonyos emberek jobban viszonyulnak hozzád. A boltokban pedig olcsóbban vásárolhatsz és drágábban adhatsz el.

▣ A Book of Charisma-t Gnollkeep-ben rejtették el, egy dny-i barlangban.

▣ Ha pearl necklace-t találsz, érdemes elrakni, mert akár 500 aranyat is kaphatsz érte. Ám a Laeral's Tear necklace még ennél is értékesebb, 3 ezret ér. Hmmmmm.

▣ Beregostban a főtéren áll egy rikkancs, és azt üvöltözi, hogy milyen rossz is Bassilus bácsi és szabaduljanak már meg tőle.
Ő egy pap, aki azzal tölti az idejét, hogy feltámasztja az embereket, mert velük akarja pótolni családtagjait. Hmm.
Jó kis családja lehetett. :)

▣ Sok fölösleges cucc cipelése helyett érdemes inkább egy raktárt berendezni valahol. Csak keress egy üres ládát, és pakold bele a holmijaid. Ott bármikor megtalálhatod őket.

▣ Aki esetleg felvette Minscet, ezt az őrült rangert, az egy hét után számíthat arra, hogy a fickó teljesen eszét veszti és a partyra támad, ha nem szabadítják ki a barátnőjét. Esetleg megoldás lehet a fickót kitenni a városban, aztán visszajönni hozzá. Mily szép dolog is ez a szerelem... Részemről

lemondtam Minsc társaságáról, mert nem voltam oda a kitöréseitől vérben forgó szemgolyókról és egyéb pokoli képekről.

EHAVI ZÁRSZAVAK...

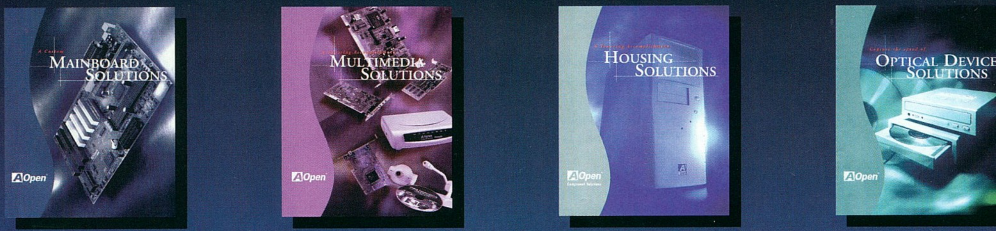
Én nem a történet fonalát követve haladtam, inkább aprólékosan mentem, minden térképet a legutolsó fűszálig felderítve. Még így is sikerült észrevétlenül elsétálni néhány küldetés mellett. A lényeg az, hogy nem kell feltétlenül így haladnod, ráadásul egyáltalán nem kötelező minden questet teljesíteni. Inkább az itt játszott karaktered beállítottságától függjön reagálásod, akkor lesz az igazi. Én nem játszom evil partyval, de a Mocsy azt mondta, kipróbálja...

Még valami. Biztosan megőrültem. Minden alkalommal, mielőtt feltűnne a TSR logo, izgatottan várom, hogy rám tekintsenek azok a sárkányszemek, hátha egyszer felismernek, barátra lelnek, és nem kapom az arcomba azt a kénköves leheletet...

Lily
Thx Mindenkinek!

ATLANTIS ENTERTAINMENT

H-1078 Budapest, Nefelejcs u. 51. • Telefon: 461-0261, 461-0262, fax: 461-0263 • E-mail: atlantis3d@hotmail.com



AOpen és ASUS alaplapok

AOpen

CREATIVE DVD kit
48.300 Ft!

Sound Blaster Live
Pro Logic hangfalak

Az ezekkel a kiegészítőkkel felszerelt gép egy komplett házimozi rendszert alkot, és kielégít minden igényt! Hívjon minket, hogy közösen megtaláljuk az Önnek megfelelő konfigurációt.

Már kaphatóak üzletünkben a rég várt TNT alapú (STB, Diamond, Creative) grafikus gyorsítókártyák!

STB TNT TV out 36.000 FT
DIAMOND TNT 31.900 FT

Magyar feliratos DVD filmek legnagyobb választéka, visszavásárlási garanciával.

PC SZERVIZ!!!

Számítógép-hálózatok tervezése és kiépítése.
Kérésre ingyenes árlistát, tájékoztatót küldünk.

VIRTUAL WORLD

Alfa CD Center	- 1148 Örs Vezér Tere	tel.: 2222-350
Átrium Mozi	- 1024 Margit Krt 55	tel.: 316-0186
Mammut Üzletház	- 1022 Lövõház u 8	tel.: 345-8141
Újlaki Üzletház	- 1036 Bécsi út 34-36	tel.: 250-5200/122

MÁRCIUSI AKCIÓNK:

9.880 Ft + 7.880 Ft =

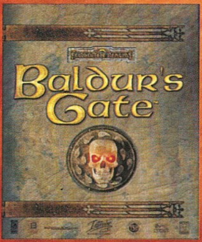
~~17.760 Ft~~

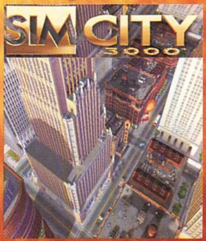
12.880 Ft

ÓRIÁSI KLUBTAGSÁGI AKCIÓ!

Ha 1999 március 1 és március 31 között bármelyik üzletünkben klubtagsági kártyát vált, ajándék erotikus CD-t kap ajándékba.

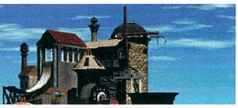
A kártya elõnyei:
- 10% kerdvezmény minden CD-ROM árából
- Havonta ingyenes árlista, és rendszeres tájékoztató az újdonságokról.
- A termékek vásárlási kötelezettség nélkül otthon kipróbálhatóak.
- A tagsági örökös, nem kell megújítani
- Ára csak 6.000- Ft.





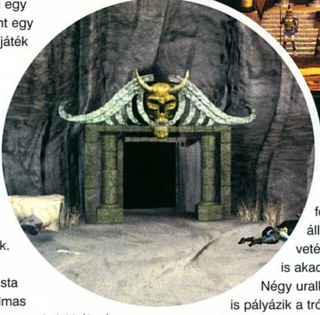
Baldur's Gate	11.880	Hardline	1.880	Powerslide	10.880
Blood 2	11.880	Harvester	2.880	Rise of Rome /AOE/	9.880
Caesar 3	11.880	Half Life	8.880	Rogue Squadron	11.880
Carmageddon 2	9.880	Heretic 2	11.880	Sanitarium	11.880
Conquest Earth	2.880	Jack Orlando	2.880	Settlers 3	9.880
Darklight Conflict	2.880	LucasArts Archives vol.3	7.880	Shogo - M.A.D.	10.880
Dark Reign	3.880	Jövõ Titkai	7.990	Sin	9.880
Delta Force	11.880	Jane's WWII Fighters	13.880	StarWars - Behind Magic	9.880
Darkening - Privateer 2	3.880	Knights &Merchants	6.880	Starship Titanic	11.880
Earth 2140	4.880	MAX 2	7.880	Thief	11.880
European Air War	10.880	Migth & Magic VI	5.880	Tomb Raider 3	11.880
Fallout 2	11.880	Myth 2	11.880	Trespasser	11.880
Filmlexikon	5.990	Outlaws	4.880	Warlords 3	9.880
Grim Fandango	11.880	Oddworld - Abe's Exodus	11.880		

Quest for Glory 5



Az 1998-as évben néhány kivételtől eltekintve eltűntek a kalandjátékok. Ezt az űrt egyelőre nem tölti még be egyetlen cég sem, bár néhány jel arra mutat, hogy hamarosan feltámad a kalandjátékpiac is. A Sierra cég volt az első, amely két játékot is kihozott ebben a műfajban. A nagysikerű King's Quest sorozat nyolcadik epizódja nem váltotta be a hozzáfűzött reményeket. Egy másik sorozat, a Quest for Glory 5. része került ebben a hónapban terítékre. Mivel nem játszottam az első négy epizóddal, ezért nem ismertem az előzményeket. Ez azonban nem tántorított el attól, hogy megkezdjem a tesztelést. Előre le kell szögeznem, hogy nem voltam teljesen megelégedve a játék irányításával, de még magával a történettel sem. Abba meg bele sem merek gondolni, hogy mennyi bug bennmaradt a programban. Egy alapos tesztelés még ráfért volna erre a játékra, s akkor kevesebb bosszúságot okozott volna.

A Quest for Glory sorozat mindig is egy érdekes keverék volt. Egy adag kaland keveredett egy rész szerepjátékkal. A játék elején meghatározhatjuk, hogy milyen karakterrel kívánjuk teljesíteni a küldetéseket. Választhatunk harcost, aki inkább a fegyvere erejével küzd, vagy lehetünk mágus is, aki inkább a varázsigéi hatásában bízik. A legérdekesebb karakter azonban a tolvaj, aki a lopakodás és a zárnyitás mestere. A háromféle szereplőnek köszönhetően rengetegféleképpen végigjátszhatjuk a játékot. A baj csak az, hogy egy ilyen stílusú programot nem játszik végig az ember háromszor. Éppen ezért nem lehet egy lépésről lépésre leírást készíteni, hiszen nagyon sok részt másképp kell végigvinni egy mágussal, mint egy tolvajjal. Én a játék során a varázslót választottam, tehát azoknak tudok segítséget nyújtani ezzel a leírással, akik varázslópártiak.



A történet szerint Silmarista országát hatalmas veszedelem fenyegeti. A királyság törvényes uralkodóját egy bérgyilkos mérgezett tőrrel meggyilkolta. A birodalomnak szüksége van egy új vezetőre, aki képes teljesíteni a Nagytanács által kitűzött feladatokat. A Próba hét egyre nehezedő feladatból áll, ahol vetélytársaink is akadnak. Négy uralkodójelölt is pályázik a trónra rajtunk kívül, s az nyeri el a végső jutalmat, aki a legtöbb próbát megnyeri.

Először is össze kell gyűjtenünk a próbához szükséges belépti díjat. Ez pontosan 1000 drachma. 500 van a bankszámlánkon, már csak a hiányzó ötszázat kell valahogy előteremtenünk. Ennek a legegyszerűbb módja az, hogy felkeressük a kinti világot, s az ottani ellenfelektől megszerezzük a pénzüket. Ez nem valami becsületes dolog, de ez a leggyorsabb mód. Amint összegyűjtöttünk egy kis pénzt, látogassuk meg a varázslóboltot. Itt egyből vegyünk egy mágikus mágnespárt, melynek az egyik darabját rakjuk a fogadó ládájában. Így bárhonnan vissza tudunk teleportálni a városba. A bankban kellett befizetni a belépti díjat a versenyre. A Királyok Termében tartották a nagygyűlést, melyen kihirdették az első feladatot.

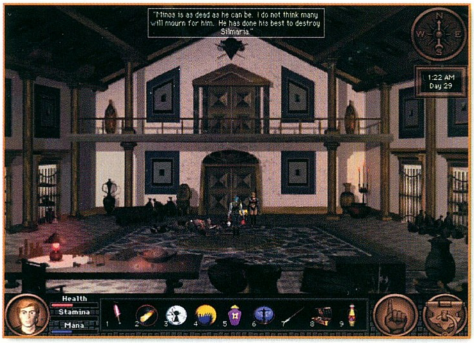
RITE OF FREEDOM

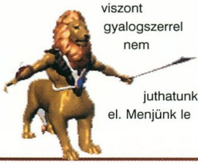
Idegen zsoldosok támadtak a királyságra, s már öt halászfaluból előzték az embereket. Az öt bajnoknak lesz a feladata, hogy megtisztítsa ezeket a falvakat, s bizonyítékképp visszahozza a falu jelét. Nekünk a nyugati falu jutott, az ott található banditákkal kell végeznünk. A falu közepén található

épületben lesz a jelvény, amit négy bandita őriz. Miután leszámoltunk velük, irány a Királyok Terme. Az első próba a miénk.

RITE OF CONQUEST

Az előző feladatban ugyan sikerült visszaszorítanunk a kalózokat, de ez még édeskevés. Van ugyanis egy vezetőjük, aki csak Generálisnak titulálja magát. Az ő eliminálása lesz a következő feladat. Bizonyságképp a pajzsát kell megszereznünk, a karjával vagy anélkül. A martalócok főhadiszállása a déli szigeteken található, oda viszont gyalogszerrel nem juthatunk el. Menjünk le a tengerpartra, s keressünk egy megfelelő hajót. Érdemes a reggeli órákban keresgélni, mert akkor a gazdája is ott van. Beszéljük meg vele a fuvart, 50 drachmáért oda visz, ahová csak akarjuk. Hajózzunk ki, s vegyük célba a tengerpart déli részét. Ott találjuk meg a főhadiszállást. Mivel én mágussal játszottam, ezért a varázslataim segítségével sikerült megszabadulni az őrségtől. Egy idő után egy kellemetlen kentaur-mágus tűnt fel a színen, aki azonnal elkezdett villámokkal dobálózni. Itt azt a varázslatot kell használnunk, ami visszadobja az ellenséges mágiahasználó varázslatait. Egy jobb varázskarddal már könnyedén le tudjuk csapni. Miután kiszenvedett, megjelenik maga a Generális. ő már könnyű préda, hiszen nincsenek támadó varázslatai. Vegyük el a pajzsát, majd teleportáljunk vissza a városba. Kettő null, a javunkra.

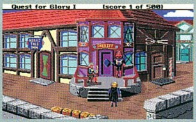




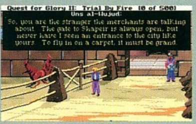
RITE OF VALOR

A Bátorság Próbáján egy legendás mitológiai szörnyet kell legyőznünk. A hidra már régóta megkeseríti a szigetlakók életét, s a Próba jó alkalom arra, hogy megszabaduljanak a szörnyetegtől. Egyetlen egy probléma van csak, a fenevad egy hajóval megközelíthetetlen szigeten fészkel. Ide kell valahogy eljutnunk. A feladat teljesítéséhez szükségünk lesz egy kis méhviaszra, néhány Pegazustollra és egy amforára. A méhviaszt az egyik Sárkányoszlopnál találhatunk, de Pegazust csak a sziget belsejében lelhetünk fel. Keressük meg a fészküket, majd levitáljunk fel a tollakhoz. Vegyünk fel egy csokrot, majd teleportáljunk vissza. A város keleti felén át juthatunk el a lebegő szigetre. A gondolát egy szélmalom hajtja meg. Indítsuk be a berendezést, majd engedjük ki a féket. Ha eltörik, akkor helyettesítsük egy dárdával. A szigeten válaszoljuk meg a kerék által feltett kérdéseket, majd menjünk be a megjelenő ajtón. Itt várjunk addig, amíg az a professzor lesz a soros, aki szereti az articsókás pizzát hallal. Miután leszállítottunk egy ilyet neki, megengedi, hogy körbenézzünk a laborban. A falat díszítő szárnyra kenjünk rá egy kis méhviaszt, majd fedjük be az egészet Pegazustollakkal. Modern Ikaroszként repülünk a Hidra-szigetre. Itt már vár minket a fenevad, de hirtelen segítőtársunk is akad. Az egyik versenyző egy meglehetősen kellemes üzletet ajánl fel, amit nem szabad visszautasítanunk. A megállapodás szerint ő levágja a hidra fejét, nekünk meg egy tűzvarázslattal ki kell égetnünk a csonkot. Ezzel a módszerrel nem lehet gond a hidra legyőzése. Mivel lovagiasak vagyunk, adjuk oda a lánynak a bizonyítékot, vagyis a hidra fogait.

A So you want to be a hero alcímű rész a mesebeli Spielburg városkába repítette el a játékosokat. Az első kiadás még EGA grafikával rendelkezett, sőt, a sorozat címe is Hero's Quest volt, de mikor végre észrevették, hogy már van a piacon Hero Quest című játék, inkább megváltoztatták. Így lett aztán a második résztől fogva Quest for Glory.

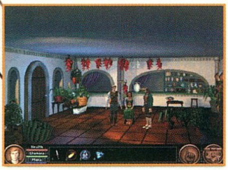


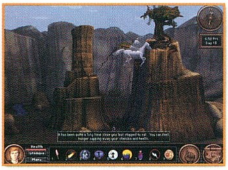
A Trial by Fire az első részhez hasonlóan a régi szerkesztővel készült, szintén EGA-s grafikával, és a régi, jó, begépelős irányítással megáldva. Érdekesség, hogy mivel a sorozat egyik jellemzője a szerepjátékszerű karakterfejlődés, át lehetett hozni a hősödet az első részből. Ennek szerepe nem csupán annyiban merült ki, hogy magasabb szintet érhettél el, hanem csak ezzel a módszerrel lehetett Paladin osztályú

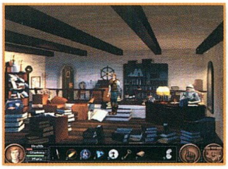


karaktert létrehozni. Itt Raseirt, egy arab sivatagban fellelhető városkát kellett megszabadítani a gonosz emír elnyomása alól.

QFG TÖRTÉNELEM







Ez most az ő menete lett. A hüllő barlangjában jó néhány hasznos dolgot találhatunk, amire a későbbiekben még szükségünk lehet. A barlang mellett egy amforát töltsünk meg a szivárgó tömítőanyaggal. Visszateleportálva hallgassuk meg a következő próba feltételeit.

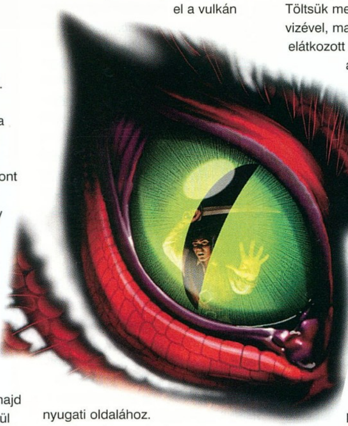
RITE OF DESTINY

A végzet próbájának az a lényege, hogy megtudjuk, elég bátrak vagyunk e ahhoz, hogy szembenézzünk a saját jövőnkkel. Fel kell tehát keresnünk a híres Delphi jósdát, ahol megmondják a jövendőnket. Ehhez a feladathoz azonban szükségünk lesz egy léghajóra. Vegyünk egy hőlégballont ábrázoló képet, majd vigyük el a fogadósnőnek. Beszéljük rá, hogy egy felesleges lepedőből varrjon egy ballont. Az egyik utcai mutatványostól vegyünk egy hordozható tűzhelyet, majd a ballonnal felszerelkezve látogassuk meg ismét a lebegő szigetet. Itt a kapcsolótábla segítségével emeljük fel a hajót, majd szereljük fel az alkatrészeket. Először a ballont, majd a kötelet és a tömítőanyagot. Végül jöhet a tűzhely és a tűzszerszám, s máris kész a Zeppelin. Ezzel a járművel szinte már bárhová eljuthatunk. A jósda nyugatra található.

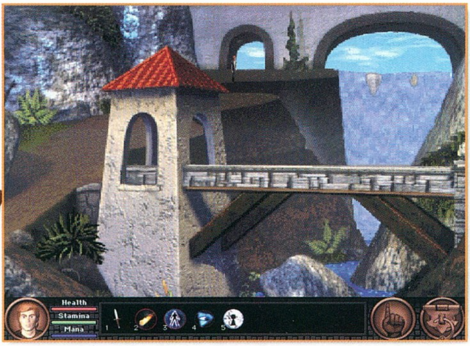
A szökőkút mellől vegyük fel a fekete lótuszt, majd dobjunk egy drachmát a vízbe. A megjelenő jós elmondja a jövőnket, s bizonyságul otthagy egy fémlemezt. Ezzel igazolhatjuk, hogy teljesítettük ezt a próbát is.

RITE OF COURAGE

Ezúttal le kell győznünk a legbenső félelmeinket, s le kell ereszkednünk a pokolba. Egy amforát meg kell töltenünk a Styx folyó vizével. Szerelkezzünk fel néhány vázával, majd repüljünk el a vulkán nyugati oldalához.



Itt található egy sárkányoszlop, ami körül a víz romlottnak tűnik. Töltsük meg az egyik ibriket, majd öntsük ki ott, ahol a víz eltűnik a hegyben. Vált a kép, s mire felébredünk, már az alvilág bejáratánál találjuk magunkat. A kaput őrző kutyadémon, Cerberus csak akkor hajlandó beengedni minket, ha mindenféle finomsággal megkínáljuk. Nálam a pizza és a csokoládé jött be. Az alvilágban nem érdemes harcolni, hiszen a levert ellenfelek egyszerűen újjáteremtődnek. Rohanjunk végig a szinteken, ne álljunk meg egy percre sem. Akkor járunk jó helyen, ha a csontváz fejéhez közeledünk. Keressük meg a Nagy Kaszást, aki felajánlja, hogy egy halott lelket elenged. Válasszuk a bal oldali kislányt, hiszen ő a jó kettejük közül. Töltsük meg az egyik korsót a folyó vizével, majd meneküljünk ki erről az elátkozott helyről. Visszatérve adjuk a becsületszavunkat, hogy tényleg a pokolban jártunk. Ha jól számolom, akkor már négy egy az állás a javunkra. Már csak két próba maradt.

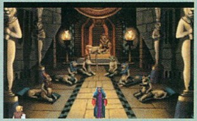


RITE OF PEACE

Atlantisz városának a lakói már régóta békében álltak a szigetlakókkal. Az utóbbi hónapokban azonban az egykor békés nép sorra támadta meg a halászhajókat. A következő feladatunk az lesz, hogy békét kössünk a tritonokkal. Mivel Atlantisz már régóta a tenger fenekére süllyedt, szereznünk kell egy amulettet, mely segítségével a víz alatt is lélegezhetünk. Látogassuk meg tehát azt a leányzót, akit a pokolból mentettünk meg. ő egy kis szigeten él valahol keleten. Repüljünk el hozzá, majd ússzunk le a víz alatti városba. Az ajtónyitó varázslat segítségével juthatunk be a királynőhöz. Verjünk le mindenkit, aki az utunkba áll, majd keressük meg őt. Szegény hiába kér segítséget a tengeri sárkányoktól, nekünk nem lehet ellenállni. Végül nem bírja tovább nézni az értelmetlen vérontást, békét ajánl. Jó szándéka jeléül egy szobrot ad át, mely a békét jelképezi a két ország között.

RITE OF JUSTICE

Már csak egy próba van hátra, de ez a legnehezebb. Ki kell derítenünk, hogy ki áll a gyilkosságok hátterében. A fogadóba visszatérve a vetélytársnőnk megkeres minket. Elmondja, hogy szerinte a

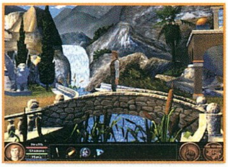


A harmadik részben, a Wages of War-ban már az új engine ketyegett. Teljesen ikonirányítású volt, VGA grafikával. Szerintem az egyik legjobban sikerült rész. Most sem maradt egyhelyben a főhős, ez alkalommal az egyiptomi dzsungelben meghúzódó Tarnaban tett jót mindenkivel.

A negyedik rész, a Shadows of Darkness némileg eltér hangulatában az előzőektől. Azok inkább kalandregényekbe illőek voltak, ez sokkalta misztikusabb, majdhogynem horrorisztikus. Mordaviaban, egy romániai helységben kellett vámpírokkal, szellemekkel, meg egyéb vérszívó izékkel szembeszállni.

Egy speciális kiadás, az első rész felújított változata, a Sierra cég azon próbálkozásainak egyike, melyben célja, hogy a régi játékait modernebbé tegye. Ezért a harmadik rész után kiadták az első új enginenel készült változatát is. Minden maradt a régiben, csak a grafika lett szebb és a kezelés ikonirányítású.

QFG TÖRTÉNELEM



gyilkosságok mögött Minos áll, aki az egykori király egyik leghűségesebb tanácsadója volt. Titokban azonban mindvégig saját magának akarta a trónt. Szerinte a mi vagyunk a bérgyilkos következő célpontja, tehát nem árt, ha vigyázunk magunkra.
A figyelmeztetés ellenére azonban járjuk be éjszaka a várost, hiszen csak így bírhatjuk akcióra a bérgyilkost. Nem is kell sokáig várnunk, az orgyilkos meg is jelenik. Pechére elvéti az első csapást, csupán enyhe sebet ejt rajtunk. Ezután már rajtunk a sor, ki is használjuk a kedvező alkalmat.

A bérgyilkos likvidálásával már csak Minost kell helyretennünk. Aludjunk egyet a nagy kaland előtt, majd hajózzunk el Minos szigetére. Ott verekedjük be magunkat a főgonoszig. Egy hatalmas Minotauruszt uszít ránk, akit azonban szerencsére nem kell egyedül legyőznünk. Szabadítsuk ki Elzát, majd közösen végezzünk az ellenfeleinkkel. Minos inkább az öngyilkosságot választja, de előbb még gondoskodik arról, hogy a sárkány felébredjen. A Prófétakő az ütközést követően összetörik, s csak egy percünk van a menekülésre, különben a levegőbe repülünk. Vegyük fel a Minotaurusz baltáját, majd nézzük meg mi található Minos földi maradványai között. Semlegesítsük a bal oldali cellán található csapdát, majd vegyük fel az ott található italokat. Ekkor jelenik meg Erena, aki elteleportál minket a sárkány barlangjába. A harc megkezdése után kérjük meg Torót és Gortot, hogy segítsenek felállítani a Sárkányoszlopot. Segítsünk be mi is, különben a sárkány sebezhetetlenné válik. Ezután már csak addig kell ütni valamilyen varázsfegyverrel a gyíkot, amíg mozog. Nem mondom, hogy könnyű dolgunk lesz, hiszen igencsak szívós a bestia.

Természetesen fogadjuk el a felkínált királyságot, ha már ennyit dolgoztunk vele. Megérdemeltük…

Ennyi lenne a Quest for Glory 5. Ez már csak az árnyéka a nagy sorozatnak. Sajnos, nem sikerült a nagy feltámadás, amire a Sierra számított. Még a grafika volt, ami a legjobban megragadott, de a Discworld 2 mellett bizony elbújhat, pedig az már nem mai gyerek.
A történet azonban csapnivaló.

Lehet, hogy ismerni kellett volna az első négy rész szereplőit, de így elsőre bizony elég kaotikus az egész. Láttam én ennél már sokkal jobb kalandjátékot is a Sierrától, nem értem miért pont ezt kellett így elszúrnia. Bízzunk abban, hogy a jövőben sokkal jobban odafigyelnek a tesztelésére, kár egy ilyen programot elrontani a bugokkal.

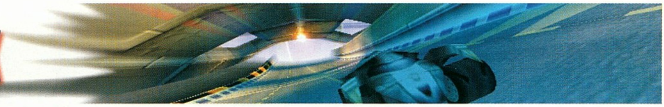
Mocsy
Mocsy@vogel.hu

3DFX D3D

SIERRA / www.sierra.com
www.qg5.com
Pentium 166 / 32 MB RAM / 500 MB HDD

Grafika	85%
Hang	78%
Játszhatóság	66%

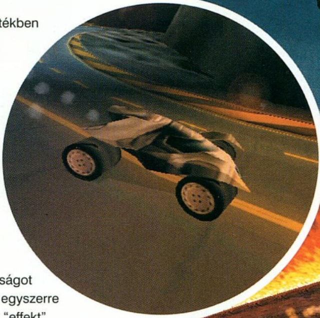
Mad Trax



Sóvárogva nézte a rajtlámpákat. Bárcsak kialudnának már, hogy a benne felgyülemlett feszültség egyetlen pillanat alatt feloldódjon, amint teste szinte eggyé válik az őt körülölelő géppel! Számtalan kört futott már ezen a pályán, megtanulta valamennyi kanyarát, emelkedőjét és lejtőjét, s eközben kiismerte az új autó minden rezdülését. Igen, most már teljesen uralta a szerkezetet, mely valósággal a folytatása lett végtagjainak és idegszálainak. Érezte, hogy most már győznie kell, és remélhetőleg a szerencse is melléje szegődik. Tudta, hogy az ellenfelei sem maradnak tétlenek, ha nem sikerül elszakadnia tőlük, bármikor kaphat egy alattomos rakétát valamelyik üldözőjétől, vagy egy óvatlan pillanatban egy jól elhelyezett aknára futhat...

Nos, Te is részese lehetsz ezeknek az izgalmaknak, ha beszerzed a RayLand Interactive legújabb alkotását, a Mad Trax című autóversenyt. A játék hasonlít az 1994-es Wacky Wheelsre vagy az SCARS-ra. Ezen játékok nyomdokain halad a Mad Trax is.
A szimulátorrajongóknak valószínűleg csalódást fog okozni, hiszen ez egy arcade autóverseny, de a készítők minden bizonnyal a legifjabb réteget célozták meg.

Az első, ami szembeötlő: az intrót szépen elspórolták, úgy látszik Raylandék valamilyen okból gyorsan összecsapták a dolgot, ami annál is meglepőbb, mert a grafika egészen mást sugall. A menürendszer gondosan kivitelezett, sok-sok beállítási lehetőséggel. Nyolcféle autó közül választhatsz, de ezek csak külsőleg térnek el egymástól. A verda három legfontosabb tulajdonságát (gyorsulás, végsebesség, kanyarvétel) adott határok között (maximum 150 pontot elosztva) megváltoztathatod, így minden pályához találhatsz optimális beállítást. Apropó, pályák: összesen tíz van belőlük. Játszhatsz normál versenyt, bajnokságot vagy küzdhetsz az idővel. Barátaiddal osztott képernyőn mérheted össze a tudásodat. A játék pikantériája, hogy nem elég gyorsabbnak lenned a többieknél – ebben segítségedre lehetnek a pályákon előforduló "effektek" is: sebességnövelő, páncél, lőszerek –, hanem mint az utóbbiakból kiderül, lehetőséged nyílik egy-egy jól irányzott lövéssel hátráltatni az ellenfeledet, de persze azért ők sem maradnak tétlenek. Nem elég megszerezned a vezető pozíciót, meg is kell tartani azt, ugyanis ha nem teszel szert kellő előnyre, riválisaid bármikor odasózhatnak neked egy rakétát. Célod elérése érdekében jól ki kell használnod a pályák adottságait. Sajnos, nagymértékben rontja a



játszhatóságot az, hogy egyszerre csak egy "effekt" használható, például nem szedhető fel több rakéta, pedig ezekből időnként jól jönne még néhány. Az SCARS-ban bizony sokkal jobban oldották meg a harcrendszert.

A Mad Trax igazi erőssége a grafika. Mindkét Voodoo chipet és a Matrox G200-asát natív támogatja, választhatsz D3D-t is, de ilyenkor bizony erősen leromlik a képminőség. Speciális effektek sorát vonultatja fel, mint például lens flare, motion blur stb. A megjelenítés egyébként csodálatos, rendkívül szépek a lámpák, azok fényhatásai (terjedés, árnyékok), a háttér részletgazdagsága. Túlzás nélkül állíthatom, hogy összességében ez a legszebb autóverseny, amit valaha is láttam! A sebességgel nem volt gondom, a Mad Trax gyengébb processzorral is játszható.

A hangok ellenben legfeljebb átlagosak, és az is kevés belőlük. Némi vigaszt jelenthetnek a CD audio trackjei, ezek egészen jól sikerültek.

Összességében nem rossz játék a Mad Trax, nem az a "szerelem első látásra", de azért idővel meg lehet szeretni. Kár, hogy a játszhatóságra nem fordítottak nagyobb figyelmet.

Tony&Máté

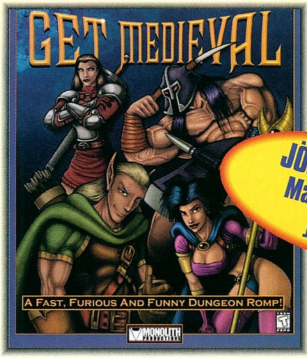
85%

3DFX D3D

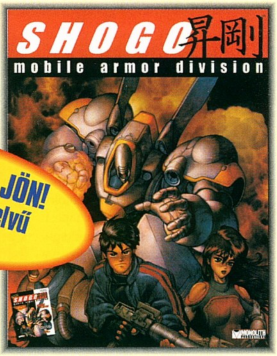
RAYLAND INTERACTIVE
PROJECT TWO / www.project2.com
Pentium 166 / 32 MB RAM / 70 MB HDD

95%
80%
80%

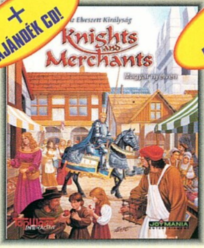
TopWare AG



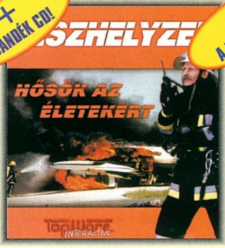
JÖN! JÖN! JÖN!
Magyar nyelvű játékok!



+ AJÁNDÉK CD!



+ AJÁNDÉK CD!

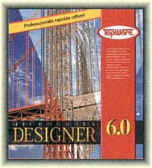


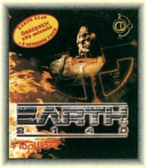
+ AJÁNDÉK CD!

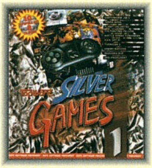
Knights & Merchants – 6.995 Ft
magyar nyelvű szoftver

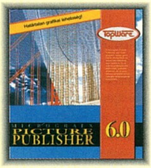
Vészhelyzet – 4.995 Ft
magyar nyelvű szoftver

RoboRumble – 6.995 Ft
magyar nyelvű szoftver









MICROGRAFX DESIGNER 6.0
magyar nyelvű "help"-pel – 4.995 Ft

EARTH GOLD EDITION
magyar nyelvű kézikönyvvel – 4.995 Ft

SILVER GAMES I.
10 teljes verziójú játék – 4.995 Ft

MICROGRAFX
PICTURE PUBLISHER 6.0 – 4.995 Ft

AKCIÓS AJÁNLAT!

JACK ORLANDO – 4.995 Ft helyett 2.995 Ft!
Kalandjáték Harold Faltermeyer zenéjével

EROTIKUS VIDEO CD-K:
Carol Lynn – Erotic Clips Nr.3. – 2.495 Ft
Carol Lynn – Hot Disco Love – 2.495 Ft
Carol Lynn – Carol's Pervers Dreams – 2.495 Ft

Forgalmazó:
TRAVELBOX - Hungária Kft.
a
TopWare AG
kizárólagos magyarországi
képviselője.
3200 Gyöngyös, Jókai u. 7.

Levélcím: 3201 Gyöngyös, Pf.: 310
Telefon/Fax: 37/315-905
E-mail: tbh@interdnet.hu

AZ ÁRAK AZ ÁFA-T ÉS A POSTAKÖLTSÉGET TARTALMAZZÁK.
VÁRJUK VISZONTELADÓK JELENKEZÉSÉT!

Settlers 3

Tíz év nagy idő a játékiparban. Emlékeztek még mivel játszottatok 1989-ben?

Azt nem tudom, vajon meddig emlékezünk majd még a Settlers játékokra, de az biztos, hogy egy különlegesen színes foltot jelentenek a játékpalettán.

A 10 éves Blue Byte úgy tűnik nem áll meg a harmadik részig. Mindkét nagy dobása a Battle Isle és most a Settlers is elérte ezt a pontot. Ha csak a fele igaz annak az eladási statisztikának, amiről az alkotók beszélnek, akkor nyugodtan mondhatom, hogy a Settlers őrület kezdetét vette!

Ez egy olyan játék, amelyet nem kell különösebben bemutatnom, hiszen ha az előző két résszel nem találkoztál, de még csak nem is hallottál róla, akkor a múlt havi bemutatónk biztosan felkeltette érdeklődésedet az idei év egyik első nagy dobásával kapcsolatban.

Hogy mégis teljes legyen a kép: ókori népek háborúiról, felfedezésre váró világokról és ősi istenekről lesz szó a következőkben.

A birodalomból kiszakított néhány emberünk feladata egy új birodalom kiépítése, lehetőleg a többi kárára. Bár a feladatok minden esetben jól meghatározottak, mégis első célunk a berendezkedés legyen az új helyen.

Az emberek önkéntes alapon szerszámot ragadnak, ha munka adódik, vagy beköltöznek egy új épületbe és beindítják az ott végzendő tevékenységet. Az induló készletek között csak némi nyersanyag és szerszámok találhatók, ami csak az induláshoz elegendő.

Bár embereink a megfelelő szerszámmal mindenféle munkát elvállalnak, így bárkiből lehet szállítómunkás, kubikus vagy építőmester, de a katonai vagy papi hivatást csak a megfelelő épületben nyert kiképzés után gyakorolhatják.

A HATÁROK

Az általunk birtokolt területet kis karókkal jelzik körben, melyen belül önállóan tevékenykednek telepeseink. A határokat elsősorban a katonai épületek határozzák meg, így ezek építésével tudunk újabb területeket ellenőrzésünk alá vonni. Ahhoz, hogy egy őrtorony betöltse feladatát természetesen őrség is „szükségeltetik".

A területfoglalás civil változatához pionírokat kell képezzünk a telepes menü foglalkozások ablakában. Ugyanitt határozható meg, hogy milyen arányban legyenek kolóniánkban az egyes munkanemek, melyek nem igényelnek épületet. A pionírok területet képesek szerezni, oly módon, hogy karókat vernek le szabad helyeken. Ha mindezt egy határvonalon végzik, akkor folyamatosan bővítik birodalmunk csíráját.

Mivel a források nem kiegyensúlyozottan fellelhetők a szigeteken, így a pionírokat arra is használhatjuk, hogy új kolóniát építsenek ki valahol távol a kiindulási ponttól. Erre úgy nyílik lehetőség, hogy visszaminősítjük őket teherhordókká, akik szerszám és feladat láttán máris építkezésbe kezdenek. Persze mindehhez nyersanyagokat és szerszámokat kell juttatnunk az új helyre, de ez már egy másik történet.

A gazdaság felvirágoztatásáról olvassunk bele Septimus Mariusnak, a római telepesek vezetőjének feljegyzéseibe:

„Nem tudtam miért rám esett Jupiter választása, ami a kezdetekben nem is okozott gondot, hiszen az elején birodalmam nem volt nagyobb, mint a korábban parancsnokságom alatt hajózó kereskedő flotta.

Mivel az építészek folyton az építőanyag miatt zaklattak, ki kellett jelölnöm a fakitermelés és a kőfejtés helyszíneit. Éreztem, hogy akkor cselekszem bölcsen, ha mindezeket a leendő építkezések közelében helyezzük el, így rövidítve le a szállításokhoz szükséges időt.

Miután több favágó és a fűrésztelep is megkezdte működését, a kőfejtőket ott helyeztem el, ahol a sziklás talaj gátolta az építkezéseket. A favágókat pedig szintén arra utasítottam, hogy a Jupiter dicsőségére emelendő épületek helyét tisztítsák meg elsőként.

Néhány kiválasztott emberemet a hegyekbe küldtem, hogy felderítsék, milyen ásványokat, érceket tartogat számunkra ez a vidék.

Ismerve a bányászok ízlését hozzá kellett fogni számukra az élelem előállításához. Sajnos, a bányák mélyén elvesznek a szemem elől, így nem érzik szükségét, hogy megszakadjanak a munkától, talán el is szunyókálnak odalent. Ha azonban odafentről ínycsiklandó illatok szállnak a tárnák mélyére, akkor gyakran látogatják a felszínt, és megállás nélkül dolgoznak.

Egyenletes, pázsitos mezőt jelöltem ki a gabona termelésére, ami ugyan nem esett közel a bányákhoz, de a feldolgozó ágazat többi részét a bányákhoz vezető útvonalra terveztem.

A kenyér, ami a szénbányászok kedvence, számos további lépcsőben készül. A gabona a malomba, ahonnan pedig a liszt a pékhez kerül, akinek azonban még friss ivóvízre is szüksége lesz. Emiatt a vízhordó házát a közeli

patakparton helyeztem el. Így hamarosan kisült az első cipó, ami jelentős pillanat volt telepeseink életében.

A geológusok hamar rábukkantak vasérc és arany telérekre is. A szénre a szó szoros értelmében égető szükségünk volt, hiszen a vas- és aranyérc kiolvasztásához, a fegyverek és szerszámok kovácsolásához rengeteg szenet használnak a mesteremberek.

A vasércbányászok által kedvelt sonka előállításához a gabonafarm közelében helyeztettem el a disznó hizlaldát, és a bányákhoz valamivel közelebb a hentes kunyhóját.

Az arany bányászainak mindig halszagú a szájuk, így egy embert halászattal bíztam meg, aki a parton ütött táborhelyet.

Időközben újabb lakóépületeket kellett emeltetnem, de az így felduzzadt népességet hamarosan háború fogja próbára tenni.

Miután a kivágott fák helyén felépültek egy birodalom csírái, egy erdészt bíztam meg, hogy a favágók közelében telepítse újra az erdőt, így nem kell messzire gyalogolni egy szép szál gerendáért. Ahogy állandósult a deszkák előállítása, fontolóra vettem egy faszénégető építését. Hála Jupiternek, ennek segítségével népem még bánya nélkül is képes szenet előállítani.

Tudom, hogy ellenségeinket is erős istenek oltalmazzák, ezért nem késlekedtem egy lankás mezőn a borászat és annak közelében egy kis templom felépítésével sem. A bort Jupiternek áldozzuk fel, hogy papjainkon keresztül támogathasson bennünket.

Mára befejeztem a munkát, de holnaptól a vas- és aranyolvasztók, valamint a kovácsműhelyek felépítéséhez kell hozzáfogni...“

HÁBORÚ, TERJESZKEDÉS, FEJLŐDÉS

Négyféle katonai egységgel szállhatunk szembe ellenfeleinkkel, hogy minél többet szerezhessük a szűkre mért területekből. A kardosok a támadásban, a dárdások a védekezésben, míg az íjászok a nagyobb hatótávolságban jeleskednek. A negyedik pedig egy harci eszköz, ami minden népnek sajátja. A rómaiaknak kőhajító, az egyiptomiaknak dárdavető, míg a kínaiaknak az ágyú. Mindegyik előállítása és lőszerellátása egy külön épületet igényel, amely meglehetősen nyersanyagigényes.

A hadviselésről olvassunk bele Tsu Tang naplójába:

„Nemrég még térdig gázoltam a rizsben a földeken, most népem vezetője, hódító vagyok, aki Ch'ih-Yu a hatalmas sárkányisten foglyaként érkeztem erre a különös vidékre.

Miután létrehoztam a gazdaság alapjait, a források rendelkezésre álltak, hogy egy óriási sereg élén hatalmamat kiterjesszem a teljes szigetre.

A csapatok önmagukban azonban nem elegendőek a hódításhoz. Ahhoz, hogy katonáink a határainkon túl is a legnagyobb elszántsággal küzdjenek, komoly javadalmazásuk szükséges. Ha aranyról, méghozzá sok aranyról van szó, akkor egy katona két ellenséggel is felérhet. Mindennek tudatában most látom csak milyen hasznos volt az aranybányákkal együtt raktárakat is építeni, ahol először csak az ércet, majd az arany rudakat is raktároztuk.

A szén és vasérc folyamatos biztosításával hatékonyan dolgozik a fegyverkovács. Nem messze tőle állítottam fel a barakkot, ahol a fegyverek kezekre találnak.

Az utánpótlással sem lehet gond, mivel már építik a nagy lakóépületet, ahonnan több mint 50 új telepesre számíthatok.

A fegyvernemek elosztását úgy határoztam meg, hogy egy negyedük legyen íjász és meg ennél is kevesebb dárdás. Mindkettő elsősorban a védekezést szolgálja az őrtornyokban és a várakban.

A gyógyító házát a következő kitörésünk közelébe építettem, így minden támadásunk után gyorsan ismét

a

harcvonalban lehetnek a sebesülést szenvedettek.

A bányákból felkerülő kén és szén segítségével, istenünk útmutatása alapján lőport készítünk, amit ágyúkba töltve képesek vagyunk az ellenség katonai épületeit megsemmisíteni. Így történt ez a mai napon is. Az ellenség a keleti határunk mellé épített várát teljesen felszerelte íjászokkal. A harmadik ostromkísérlet is óriási áldozatokba került. Ekkor végre elkészültek az ágyúk..."

Amint Tsu Tang is felismerte, a gazdagság a legfontosabb kulcsa a győzelemnek. Persze kinek, mi a gazdagság? A rómaiak és a kínaiak az aranyra esküsznek, míg az egyiptomiak a drágakőre. Az elfoglalt területeken az összes nem katonai épület megsemmisül, de a javak nem. A zsákmányolt arany, drágakő mind a saját katonáink szívét melengeti. Az egyiptomiak ilyen szempontból is nehezebb helyzetben vannak, hiszen a zsákmányolt arany nekik csak fele akkora értéket jelent, mint a drágakő.

Ha már itt tartunk, akkor az egyiptomiakat mással is megverte istenük, a „kőhalmokkal".

Rengeteg követ használnak az építkezéshez, de egy idő után ez már gondot jelenthet, mivel mindig újabb forrásokat kell keresniük. A másik két nép több fát használ, de azt bárhol tud ültetni egy erdész.

A seregek irányítását könnyíti, hogy öt egységet hozhatunk létre, amelyeket az 1–5 szám billentyűkhöz rendelve (ALT-x) külön-külön is utasíthatunk. A katonák utasítás nélkül is lecsapnak bármilyen ellenségre, legyen az geológus, pap vagy katona. Egy őrtorony közelében rögtön megtámadják azt, még ha mi egy másik célpontra irányítottuk is őket.

A kis fegyelmezetleneket utasíthatjuk úgy is, hogy ne ugráljanak (hold position), de ilyenkor meg simán keresztülmasíroznak rajtuk az ellenség, ha nem pont a seregünket támadja.

Bár beszélhetünk itt stratégiai megfontolásokról is, de a legeredményesebb mód, ha egy jó nagy sereggel megindulunk, és bulldózer módjára legyaluljuk az ellenséget. Ha erős a védelem, akkor érdemes kiszúrni egy gyenge pontot: egy olyan őrtornyot, amiben csak egyetlen őrszem csücsül, és a katonák éppen jó messze vannak.

Ha egy ilyen helyet elfoglalunk, akkor mire megérkezik a védelem, addigra ők már határaikon kívül fognak harcolni, kevesebb lelkesedéssel, mint a mieink. A gyenge pontok felderítését a kémek vagy még inkább a hajók segíthetik.

A hajózásról és a kereskedelemről így ír Ramadamses az egyiptomiak feje:

„A szigetcsoport egy távoli szigetén is éltek telepeseim, azonban szerszámok híján nem voltak képesek beindítani a gazdaságot. A hajógyár felépítése után kijelöltem a móló helyét, valamint utasítást adtam egy szállító és egy kereskedő hajó építésére. A szállító hajó hét katonával a fedélzetén körbejárta a szigeteket, felmérve az ellenség partvonalát, erejét.

Amíg a kereskedő hajó felépült, addig egy kikötő helyét (landing dock) is kijelöltem.

A kikötőben meghatározott áruknak a kijelölt helyre történő szállításáról már az embereim maguk gondoskodtak.

A kereskedelem más módját gyakoroljuk szárazföldön.

A szamártenyésztő jól táplált málhásai a piactérről viszik az árut, szövetségesünk piacterére..."

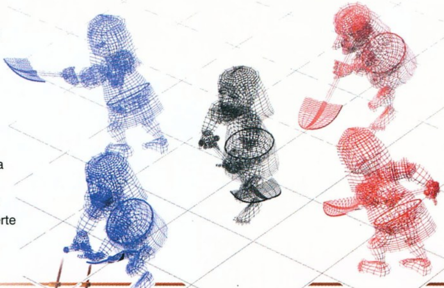
A kereskedelem csak multiplayer módban használható, de az áruszállításra sincs különösebben szükség, mivel a hadjárat küldetéseit e nélkül is meg lehet oldani.

AZ ISTENI KÖZBENJÁRÁS

Mivel a harcok kimenetele az istenek számára sem közömbös, így a papok kitartó imáit megunva készek a csodatételre. Nincs is másra szükség csak rengeteg szeszre. Minden nép előállít valamilyen alkoholt, ami egy kis templomban áldozatként elillan az istenek honába (vagy ki tudja hova?).

A templomba befolyó alkohol mértékével egyenes arányban nő a papok mannája, ami a csodatételhez szükséges. A papi hivatást a nagy templomban sajátítják el az önjelöltek, amelynek végeztével megkezdődhet az isteni segítség kiimádkozása.

Többféle csodatípussal találkozhatunk. Az egyik a föld javait befolyásolja: a termés növelésével vagy esetleg csökkentésével. A másik típus átalakítja a javakat. Például gondoljunk csak bele, milyen hasznos lehet a vasat arannyá változtatni. Egy újabb típus a katonák erősítését vagy az ellenség gyengítését éri el. Előfordul persze a klasszikus csoda is, amikor javak hullanak az égből.



A legtöbb varázslathoz a papnak a helyszínen kell lennie és néha még az sem mindegy, hol áll. Ha jobban megnézzük találkozhatunk sírokkal, hajóroncsokkal és gombákkal is területünkön. Az első a kínaiak kőből–vas, a második a rómaiak vasból–arany, míg a harmadik helyszín az egyiptomi halból–sonka varázslat elmaradhatatlan kelléke.

HA TÖBB JÁTÉKOS ÖSSZEJÖN

A legnagyobb lehetőségek és a legjelentősebb fejlesztések a multiplayer játékban rejlenek. Itt minden más egy kicsit. Nem kell védtelen várakat elfoglalni, lassan fejlődő ellenségeket leigázni. Ki lehet használni a kereskedelmet, a szövetségekben rejlő erőt. Természetesen Interneten és helyi hálózatban is működik. Egy játékban legfeljebb húszan vehetnek részt!

Az már valamit elárul, hogy a leglátogatottabb Internet-helyek egyike most éppen a Blue Byte-é.

NÉHÁNY OKOSKODÁS

▣ A geológusok és a pionírok nem látnak munkához maguktól, ezért külön utasítani kell őket.

▣ Ha az arany olvasztárnál felhalmozódik az arany, akkor raktárba kell szállítani, különben nem dolgozik tovább.

▣ Bontási maradékra nem lehet építeni.

▣ Vigyázzunk partraszállásnál a kicsi szigetecskékre, mert az odalépő katonák ott ragadhatnak!

▣ Az íjászokkal túlzsúfolt várat el is lehet kerülni.

▣ Egy nagy lakóépület építése hamar összegyűjti a szétszórt építőanyagokat, ami újabb területeket tesz beépíthetővé.

▣ Gyakran nézzük át nincs e felesleges épület. Ha lebontjuk akkor nem foglalja le a szállítókat.

▣ Figyeljük a horgászt, ha semmit nem fog, át kell helyezni a működési területét.

▣ A nehezen áttörhető határszakaszra építsünk egy nagy őrtornyot. Ha ennek közelébe csaljuk az ellenség katonáit, akkor nem lesznek elragadtatva a nyilzáportól.

EGYEBEK

Remek dolog, hogy a játék magyar kézikönyvvel jelenik meg, de ugyanakkor kár, hogy annyi szerkesztési hiba található benne. Remélem, nemsokára kinőjük ezeket a gyerekbetegségeket, és kicsit igényesebbek leszünk még akár egy játék kézikönyvét tekintve is.

Nem kevés éjszakám ment már rá a játékra, de még nem fejeztem be. Egy kicsit mégis csalódott vagyok. A grafikai hibák mellett a programban is akad fagyáshoz vezető bug, ami miatt egyszer három órányi játékom ugrott. Nem hiszem, hogy ezt meg kellene bocsátanom. Bár, máris megjelent egy patch, ami főleg a multiplayer játék stabilitását orvosolja, tartok tőle nem ez volt az utolsó.

Leginkább a harcrendszer, a katonák irányítása miatt csalódtam. Rossz érzés, amikor az ember úgy gondolja, de jó lenne ez a játék egy másik harcrendszerével és egy harmadik ezmegazával.

Amikor tömegével érkeznek a hasonló műfajú játékok, akkor elkerülhetetlen, hogy összehasonlításokat tegyünk közöttük. Amikor először vágtam bele a telepesek irányításába, teljesen meglepődtem, mennyire is hasonlít minden a Knights&Merchantsra. Érdekes következtetésre juthat az ember, ha belegondol: mindkét cég német, valamint közel egybeesnek a megjelenések. Bármi történt is, a két játék természetesen nem egyforma. Nekem a terep megjelenítése, az emberek ellátása, a hadsereg kezelése és a csaták jobban tetszettek a K&M-ben, de mégis, ahogy a Settlers III egésze folyamatosan kibontakozott, nem maradt kétség, hogy új király született.

Lázi

Két meglepetéssel is készülnek a fejlesztők áprilisig. Az első új térképeket, hadjáratokat, valamint egy térképszerkesztőt fog tartalmazni. A másik ennél is érdekesebb lesz, hiszen egy teljesen új népet bocsát majd rendelkezésedre, hogy kivívhasd egy újabb isten dicsőségét.

▶ KÜLDETÉS LEMEZEK

91%

3DFX D3D

BLUE BYTE / www.settlers3.com

Pentium 100 / 32 MB RAM / 260 MB HDD

96%

89%

88%

War of the Worlds

VILÁGOK HÁBORÚJA

Stratégia játékokból mostanában igazán nem szenvedhetünk hiányt (én pedig főleg nem). A WOW egy újabb, ami játéknak semmi különlegességet nem tud felmutatni. Mégis más, mint a többi, hiszen a médiák egy egész sora kapcsolódik hozzá.

A regény, a zene mind helyet kapott a játékban, ami így összességében nem okozott csalódást. Nemcsak a stratégia kedvelőire gondoltak akkor, amikor a térképes játékteret kiegészítették valós idejű 'stratégiai' csatákkal. Tetszés szerint választhatjuk meg, melyik fél szerepét kívánjuk betölteni, azonban meg kell elégednünk a géppel, mint játékostárssal, mivel a napjainkban méltán népszerű multiplayer lehetőséget itt mellőznünk kell.

A játék alapját H.G. Wells 1895-ben megjelent azonos című sci-fi elbeszélése szolgáltatja, amelyben a brit sziget lakóit egy Marslakó invázió sodorja a pusztulás szélére. Bár ez a klasszikus mű még ma is megállja a helyét, a játék megjelenésének aktualitását mégis a zene határozza meg. Mostanában jelent meg ismét Jeff Wayne által a Világok Háborúja zenei változata, amely még sikeresebb és népszerűbb, mint az eredeti papíron megjelent változat. Ez a történet a médiák egész során vonult már végig, mire megjelent ez a dupla CD.

A főhadiszállás térképén zajlik a játék stratégia része, mely során egységeket irányíthatunk a megfelelő területekre, támadásokat kezdeményezhetünk, valamint irányíthatjuk a gyártási és kutatási folyamatokat. A történet 1895-ben veszi kezdetét, mikor az első marsi szonda becsapódik Horsell mezőjére. A kezdeti csekély hadierő bővítéséhez ki kell építenünk egy jól működő hadiipart, amely a kutatás/fejlesztéssel összhangban folyamatosan képes az új harci eszközöket előállítani.

A HADIIPAR

Háromféle ipari létesítményre lesz szükségünk a játék során. Az első és legfontosabb, a nyersanyagokat, energiahordozókat előállító bányák, feldolgozó üzemek. A további kiegészítő épületek beszállításaikkal lehetővé teszik speciális eszközök gyártását.
A harmadik típust pedig maguk a gyárak jelentik.

ÉPÍTKEZÉS

Az építkezésekhez speciális mobil építő egységekre van szükség.

Az épületek helyét csak a szektor közeli megjelenítésén tudjuk meghatározni, de az elhelyezés nem befolyásolja a termelékenységet, így kimondottan védelmi szempontokat lehet figyelembe venni. Az épületek mellett a védművek kiépítésére is egy speciális jármű a Sappers Lorry illetve a Handling Machine alkalmas. Ezekkel tudunk kerítéseket, lövegeket telepíteni.

KUTATÁS/FEJLESZTÉS

Tudósainknak rengeteg ötletük van, milyen eszközökkel lehetne jól megszorongatni az ellenséget. Győzelmünk gyakorlatilag azon múlik, milyen sorrendben jutunk hozzá az új eszközökhöz, de egy rossz irányba terelt kutatás hónapokkal vetheti vissza az előrenyomulásunkat.

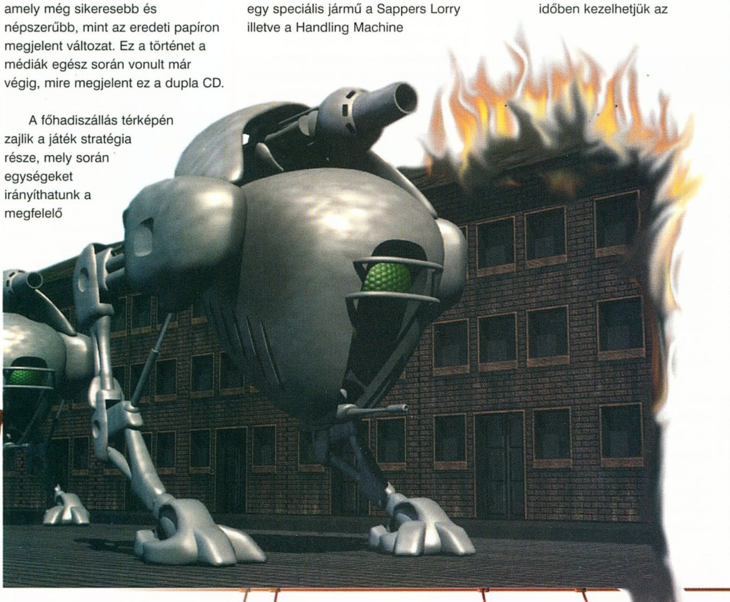
A fejleszthető dolgok egymásra épülnek, de attól is függ, hogy mit tapasztalunk a csaták közben. Addig nem fejleszthetünk légvédelmet, amíg meg nem látjuk az első repülő cuccokat!

A FORRÁSOK

Az alapanyagok előállításának mértékét a térkép harmadik nézetén követhetjük nyomon. Az oszlopok azt jelzik, mekkora a helyi kitermelés. A csíkok pedig a felhasználást jelzik. Ha a csík az oszlop fölé ér, akkor abból az anyagból hiány van, ami a termelékenységet csökkenti. Elegendő forrás hiányában nemcsak a gyártás, de az építkezés is lassul.

A HARC

Egy támadás során a szektor területére kerülünk, ahol már valós időben kezelhetjük az egységeket. Bár a térképen van lehetőség az idő leállítására, itt nincs. Az egységek kiválasztását a képernyő tetején álló ikonok is segítik, a szokásos terület kijelölés mellett. A telepített lövegeknek is megjelölhetjük a célpontot, de minden egységnek meghatározhatjuk a saját cselekvési utasítását is. Ezek között szerepelhetnek speciálisan csak egyes egységekre jellemzőek is, mint például a méregfelhő vagy a telepatikus befolyásolás a Marsiak részéről. Az ütközet akkor ér véget, ha valamennyi ellenséges egység és a kommunikációs központ is elpusztul. A kommunikációs központ felrobbantásával valamennyi épület megsemmisül a védelmi rendszerekkel együtt. A pálya szélein találhatóak a menekülési útvonalak, amelyek egy szomszédos saját szektorba juttatják egységeinket. Gyakran szükség lehet ezekre a visszavonulásokra.



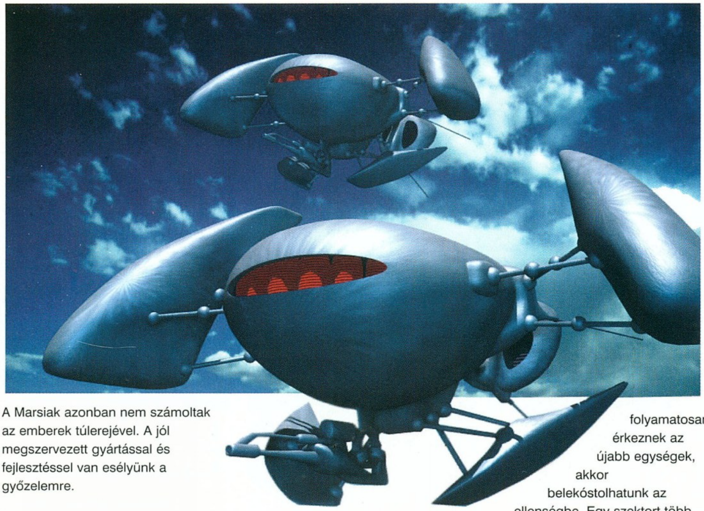
AZ EMBEREK

Bár a csillagászok már korábban észrevették a Marsról érkező gázfelhőket, melyek később rakétáknak bizonyultak, teljesen készületlenül érte az emberiséget az invázió.

Hatalmas fémlábakon álló harcoló gépek, melyek hősugara még a vasat is megolvasztja szemben az emberek teherautóival.

1898 Megjelenik a regény, ami nem nélkülözi a kor csillagászati, biológia és más szociológiai ismereteit.
1938 Orson Welles élőben közvetített színházi feldolgozása tömeghisztériát vált ki Amerikában. New York-ban és New Jersey-ben pánikhangulat tör ki a Marslakók 'inváziója' miatt.
1978 Jeff Wayne kiadja a történet zenei feldolgozását. Richard Burton monológjai teszik hangulatosabbá a musical-szerűséget.
1998 A The War Of The Worlds interaktív számítógépes változatának megjelenése.
2038 Jönnek a Marslakók???

KRONOLÓGIA



A Marsiak azonban nem számoltak az emberek túlerejével. A jól megszervezett gyártással és fejlesztéssel van esélyünk a győzelemre.

Az első földet érés a sziget északi részén történik, ahol a Marsiak berendezik főhadiszállásukat. A környező szektorokban sorra csapódnak be további egységeik. A legésszerűbb első lépés a visszavonulás. Mivel úgysem tudjuk elpusztítani az érkező néhány harci eszközt sem, át kell engedni a területeket áldozatok nélkül. A visszavont erőkkel meg kell erősíteni azt a három szektort, amely majd útját állja terjeszkedésüknek.

A kutatási programokat haladéktalanul meg kell kezdeni és a játék alatt sosem telhet el akár csak egy nap is, hogy ne haladjon előrébb. A legégetőbb problémákat a hővédő páncélzat és a hatékonyabb lövegek fejlesztése jelentik.

Védelmi vonalaknak az első hónapokban még érdemes a drótkerítést is alkalmazni, mivel legalább arra az időre megállítja a marsiakat, amíg szétlövik. A kerítések mögé pedig ne sajnáljuk a lövegeket, amiből max. egy tucatot építhetünk. Az elhelyezésüknél figyelembe kell venni, hogy milyen irányból érkezhet a támadás.

A térképen meg kell határozni mely helyeken számíthatunk a legtöbb nyersanyagra, majd ezeken a helyeken meg kell kezdeni az építkezést. Az első sorozat bányák után építsük fel a gyárakat. Nem kell túl sok gyárat építeni, mert hamarosan kifejlesztjük a teherautók következő generációjához szükséges gyárat.

Ha már elég erős védelmet sikerült kiépítenünk a fronton, valamint folyamatosan érkeznek az újabb egységek, akkor belekóstolhatunk az ellenségbe. Egy szektort több irányból is megtámadhatunk, de nem érdemes sokfelé tördelni a támadást, mert sok időbe telik, míg összevonjuk őket.

Az első területeket nem lesz nagy gond elfoglalni, mivel nagyon lassan indul be a marsi építkezés. Egy új terület megszerzése után addig nem szabad tovább haladni, amíg a terület védelme nem biztosított.

Az épületeket célszerű tengerhez közel helyezni, így a hajók is besegíthetnek a védelemben. A hajókkal azonban vigyázni kell, mert a sekély vízbe kimerészkedve könnyen zátonyra futhatnak és megsemmisülhetnek. Jól lehet őket felderítésre is használni. Páncélzatuk megengedi, hogy túlerő esetén még épségben visszavonjuk a flottát.

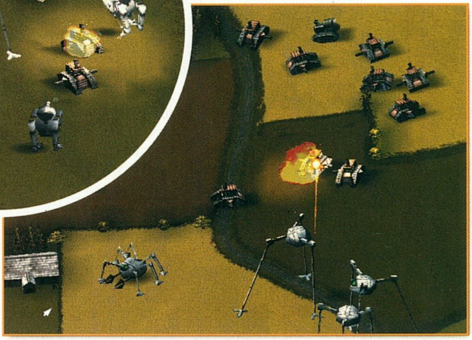
Ha már szembesültünk a marsi repülőkkel, akkor nekiláthatunk a légvédelem fejlesztésének. Ebből szükségünk lesz telepíthető lövegekre is, - amelyeket néhány normál löveg közé érdemes elhelyezni - de gyárthatunk mozgó légvédelmet is, amiből elég ha kb. tíz tankra jut egy. Saját repülő eszközöket is tudunk fejleszteni, léghajók formájában. Ezek gyakorlatilag csak felderítésre szolgálnak. Segítségükkel óriási területet láthatunk harc közben, valamint jól elterelhetjük az ellenség figyelmét, mivel ezek elpusztítását minden elé helyezi.

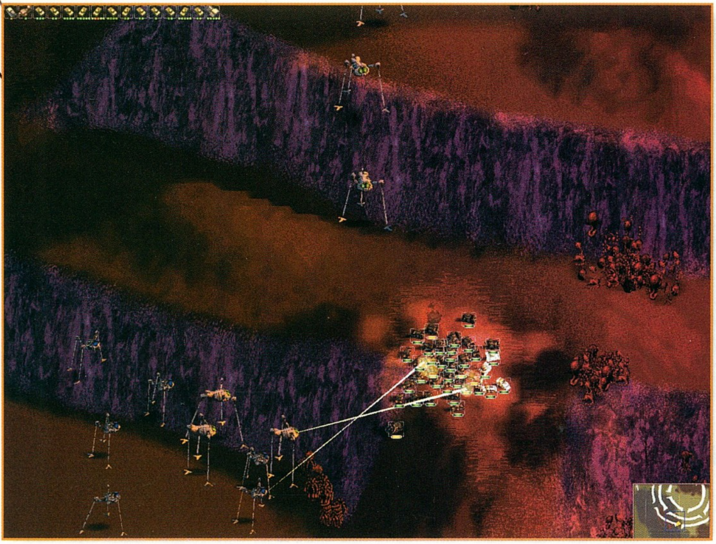
A helyzet az, hogy az Armoured Lorry III, a Self Propelled Gun II valamint a frontvonalban kiépített szerelőcsarnokokkal lazán meg lehet nyerni a csatát kb. 7 óra játékidővel. Ezek mellett még rengeteg dolgot fejlesztgethetünk, gyártogathatunk, de igazából nem lesz rájuk szükség. Ha fölösleges fejlesztésekkel nem húzzuk az időt, akkor a Marsiak nem tudnak megerősödni. Kipróbáltam mindent kifejleszteni úgy, hogy a Marsiaknak már csak a körülzárt H.Q.-juk maradt és már 1915 körül járt az idő, mikor komolyabb ellenféllé kezdett válni.

A speciális egységek is jól hangzanak, csak semmi jelentőségük nincs. Ahhoz képest, ahogy a regényben megjelennek a hősugarat lövellő acélmonstrumok, a játékban teljesen esélytelenek.

A MARSLAKÓK

A Mars forrásai kimerülőben, amikor a vén csápok tanácsa úgy dönt, hogy a megkísérlik a közeli Kék bolygó birtokba vételét. A mélyen a felszínbe vájt kilövőnyílásokból folyamatosan indultak a kapszulák, fedélzetükön a hódításhoz szükséges gépekkel. A tizedik egység megérkezése után





Black Box

„Senki sem hitte volna a 19-ik század utolsó éveiben, hogy az emberi fajt, az űrnek időtlen világaiból megfigyelés alatt tartják.

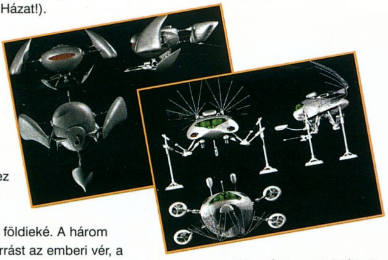
Senki sem álmodta volna, hogy kutatás alanyai vagyunk, mint ahogy valaki mikroszkóppal tanulmányoz teremtményeket, amint nyüzsögnek és osztódnak egy cseppnyi vízben.

Néhány ember elfogadta az élet lehetőségét más bolygókon, de ezt meghaladva, keresztül a világűr örvényén, elménket felülmúlva, földünket irigy szemmel tekintve lassan és biztosan véghezviszik terveiket ellenünk."

különös fordulatot vett az akció. Az egyik kapszulával megszakadt a kapcsolat. Feltehetően alábecsülték a primitív intelligenciájú kétlábúak erejét. A további egységeket haladéktalanul visszavonták további döntésig.

A megérkezett Marsiak magukra maradtak és megkezdték a telepek kiépítését, a Marson honos növényzet a Red Weed ültetését. Hogy a további szervezett támadásoknak elejét vegyék, a Londoni Parlamentet kell elpusztítaniuk (végre egyszer már nem a Fehér Házat!).

A játék valamivel nagyobb kihívást jelent ezen az oldalon, mivel sokkal érdekesebb ez az idegen lét és technikai forma, mint a földieké. A három szükséges forrást az emberi vér, a réz és a nehéz elemek jelentik. Az elején igen lassan juthatunk hozzájuk megfelelő mennyiségben, mivel még szinte sehol nincs kommunikációs központunk.



A folyamatosan megérkező leszállóegységek harci eszközeit a frontvonalba kell koncentrálni, hogy nullára csökkenthessük a veszteségeket. Az emberek eleinte nevetséges erőkkel támadnak, de a folyamatos zaklatásuk hamar kimerítheti a gépeinket.

Az elején még olyan technikai fölénnyel rendelkezünk, hogy bátran lehet területeket foglalni, csak azért is, hogy ezzel lassítsuk az ostoba földlakók fejlődését.

A fegyverzet fő problémája a hatótávolság. A hősugár nagyon hatékony, de ha megjelennek a földi lövegek, akkor nemcsak a támadásaink során leszünk sebezhetőbbek, de a védelmünk is gyenge lesz. Minél előbb a robbanóanyagok felé kell terelni a fejlesztéseket.

„Az esélye annak, hogy a Marsról bármi is érkezzen, egy a millióhoz - de mégis jönnek!"

A tengerparti területeken a víztől minél messzebb kell építkezni, hogy a hajókat ki lehessen csalni a sekély részekre. A támadó hajók jórészt felét egyetlen lövés nélkül lehet így megsemmisíteni.

A sérült gépek olyan értéket képviselnek, hogy azonnal el kell küldeni azt a tűzvonalból javításra, amelyik komolyabban sérült. Megéri inkább egy újabb támadást indítani.

Ha egyszer már megvédtük a ködös Albiont az idegenek inváziójától, akkor mindenképpen érdemes a Marslakókkal is megpróbálni, hogy legalább 15-20 óra játékidőt biztosítson a program. A befejezés után pedig elgondolkodhatunk, mi lesz a földi vírusok ellen védtelen Marslakókkal, ha már uralmuk alá hajtották a földet? Vagy mi lesz az első világháború kirobbanásának idejére elképesztően fejlett hadiiparral rendelkező Angliával? Talán mindkét befejezés megérne egy folytatást... talán nem.

A játék gépigénye nem csekély. Módomban állt több konfigon is kipróbálni, aminek eredménye az lett, hogy a dobozra pingált minimum és ajánlott adatok nevetségesnek minősültek. Egy P200/32Mb RAM dobozra telepítve olyan érzés volt, mint annak idején Amigán a lemezes töltögetéseket várni minden lépés után. Az elkeserítő azonban az, hogy még egy PII450/64Mb RAM-os cuccon is elég sokáig tart az átváltás a térkép és a csatamező között. Bár itt már gördülékenyebb a dolog. Ami gyorsíthat a töltögetésen az kimondottan a 64 mega RAM.

Ilyen igények mellett már pofátlanságnak hat az, hogy az AI úgy lett erősítve, hogy figyeli a játékos területeit. Ha csak egy pillanatra is legyengül egy szektor védelme - mondjuk egy átcsoportosításnál - a gép azonnal lecsap, holott gyakorlatilag nem láthatná a mozgásomat. Erre érdemes lesz figyelni játék közben.

Végeredményben mégsem csalódtam, hiszen jobban el tudtam mélyülni Jeff Wayne zenéjének és Wells regényének világában, amit mindenkinek ajánlhatok. Hogy mindez könnyebb legyen a CD-re felkerült a regény angol változata a Gutenberg project-nek köszönhetően.

Aki pedig a zene iránt érdeklődik, a www.war-of-the-worlds.com oldalon bogarásszon.

Ulla! Ulla!

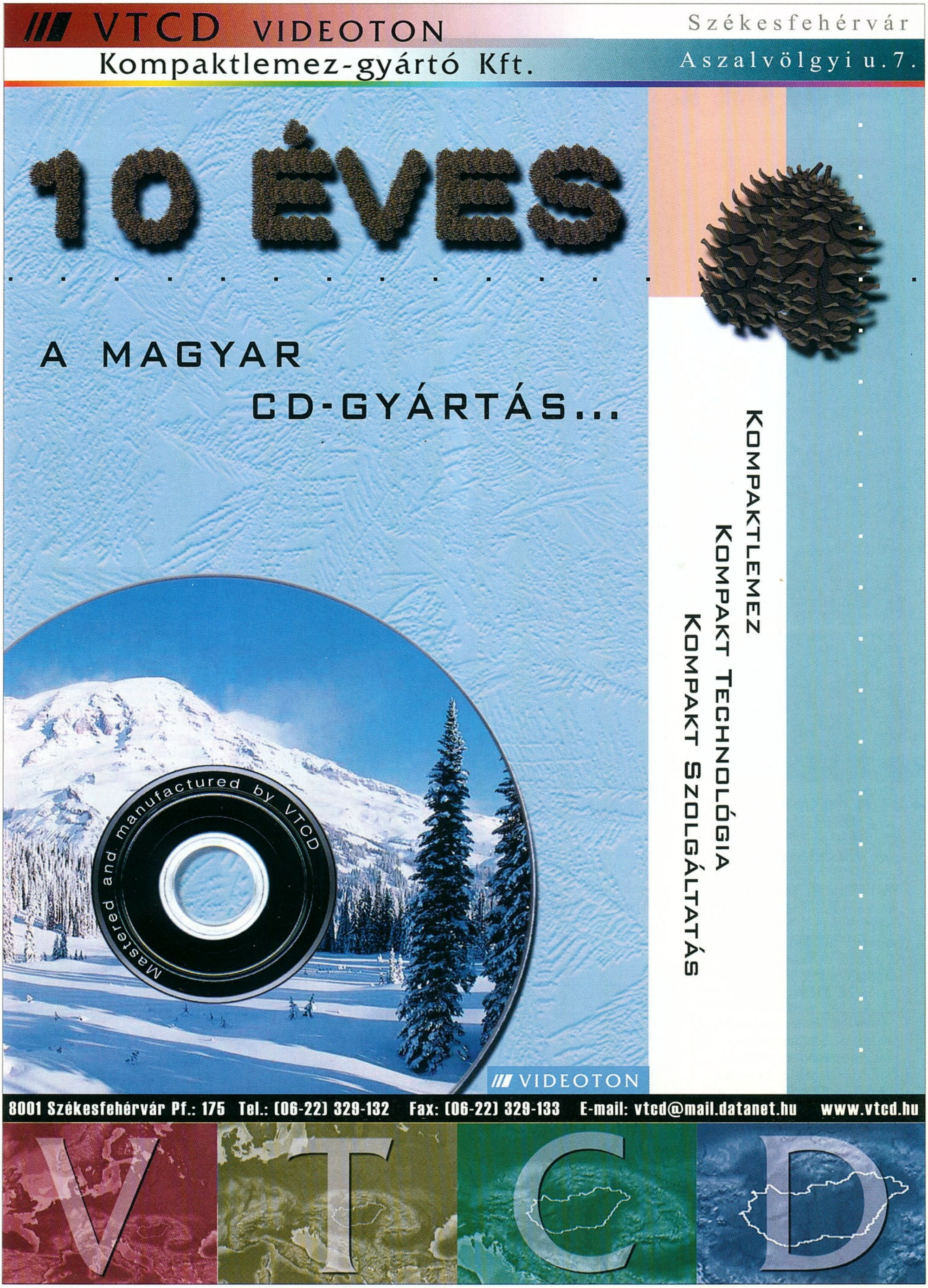
Lázi

89%

3DFX D3D

GT INTERACTIVE / www.gtinteractive.com
RAGE / www.rage.co.uk
Pentium 200 / 32 MB RAM / 120 MB HDD

Grafika	91%
Hang	97%
Játszhatóság	76%


VTCD VIDEOTON
Kompaktlemez-gyártó Kft.
Székesfehérvár
Aszalvölgyi u. 7.
10 ÉVES
A MAGYAR
CD-GYÁRTÁS...
KOMPAKTLEMEZ
KOMPAKT TECHNOLÓGIA
KOMPAKT SZOLGÁLTATÁS
Mastered and manufactured by VTCD
VIDEOTON
8001 Székesfehérvár Pf.: 175 Tel.: (06-22) 329-132 Fax: (06-22) 329-133 E-mail: vtcd@mail.datanet.hu www.vtcd.hu
VTCD

Turok 2

VANNAK DOLGOK, MELYEK AZ IDŐ MÚLÁSÁVAL SEM VESZTENEK FÉNYÜKBŐL...

Ha valaki megkérdezi tőlem, hogy annak idején miért vásároltam 3Dfx-kártyát, akkor gondolkodás nélkül azt válaszolnám, hogy a „Turok: Dinosaur Hunter" című játék miatt. Az a sokkhatás, ami annak idején ért, amikor először láthattam azt a programot, azóta sem múlt el. Végre megszületett egy olyan „first person shooter", melyben nem szűk folyosókon kellett rohangálni, hanem hatalmas zöld mezőkön a szabad ég alatt! Az is emelte a játék fényét, hogy végre nem egy „cyborg", vagy egyéb bosszúéhes szereplő, hanem Tel'Set, egy indián szerepében kellett harcba szállnunk. Ráadásul elvarázsolta az embert a soha nem látott fegyverarzenál, a korát jóval megelőző fény- és látványeffektek, az ellenfelek grafikája, mozgása és azok számtalan elhalálozási formája és természetesen, a főellenfelek. Ez utóbbiakat szerintem, PC-n azóta sem tudta, semmilyen más játék még csak megközelíteni sem (Ki ne emlékezne arra a Mantisra vagy a hatalmas T-Rex-re?).

Az Acclaim fogta magát és folytatást készített, de közben mindent megváltoztatott: új a főszereplő, a grafikus megvalósítás, a közeg és nem utolsó sorban az ellenfelek.

A történet szerint, az első rész végén elpusztított Campaigner és Chronoscepter már a múlté. Egy jóval nagyobb veszély leselkedik azonban az Elveszett Földrészre: a megsemmisülés moraja felébresztette Primagent, aki évezredekkel ezelőtt magához akarta ragadni ennek a világnak az uralmát. A „Lazarus Concordance" akkor csapdába csalta, börtönbe zárta és Energia Totemeket emelve lezárta ketrecét. Felébredvén Primagen gonosz hadseregeket és segítőket idéz meg, hogy a Totemeket elpusztítva kiszabaduljon börtönéből. Joshua Fireseed a kiválasztott: ő kapja a feladatot, hogy Turokként megvédje az Elveszett Földrészt.

A harcban tanácsaival és útmutatásaival Adon, az Örök Fény Hangja lesz segítségére. (Minden pálya előtt a játék grafikájával készített animáció segítségével igazít útba)

Ez a történet igencsak sablonos, de az első rész sem a forgatókönyve miatt lett annyira népszerű. Nézzük, mi az, ami jelentősen megváltozott az első rész óta: szerintem a legfontosabb, hogy a készítők elvetették a pontokon alapuló mentésrendszert, most már szinte bármikor megtehetjük (néhány apró kivételtől eltekintve, például a főellenfelek pályáin és bizonyos ügyességi részeken). Ráadásul minden térképen találunk majd különleges mentési helyeket, ahova teleportálva Adon muníciónkat és életerőnket is feltöltheti. Újdonság még, hogy a hat hatalmas(!) területen, melyen Turokként kóborlunk, kisebb részekre lett osztva: e szegmensek között teleportokkal közlekedünk. Ezenkívül minden pályán találunk majd két-két különleges teleportot is, ahova csak akkor tudunk belépni, ha előtte aktiváljuk. Például ilyenek a Port of Oblivionok, melyek mindegyike egy-egy részét tartalmazza majd legerősebb fegyverünknek, amit azonban csak akkor tudunk használni, ha az összes darabját megszereztük. A templomokban pedig – minden pályán – fellelhetünk egy-egy madártollat, melyet adott templomban bemutatva speciális képességekhez jutunk. Ezek a földöntúli tulajdonságok nélkülözhetetlenek ahhoz, hogy küldetésünk sikerrel járjon. Könnyítésként, a fejlesztők a pályának azon részein, ahol használnunk kell ezeket a képességeinket, elhelyezték a nekik megfelelő ikont. Tehát, ha nincs birtokunkban a megfelelő talizmán,

Bow: Turok legelső nézeteltéréseit – messziről – megoldó fegyvere. Csak hagyományos nyílvesszők kilövésére képes. (Kitűnő a grafikai megvalósítás, ahogyan a kilőtt nyílvesszők beleállnak az ellenfelek testébe, akár több is!)

Styracosaurus: Nagyszerű ötlet a második pálya elején a meglovagolható Styracosaurus, így fogunk leginkább hasonlítani az első részből ismert Triceratopson lovagló katonához. Csak belépünk az istállóba, és máris indul a menet: minden ellenfél sikongatva és fejvesztve menekül, mi pedig: 1. lerakétázzuk; 2. lelőjük; 3. esetleg felnyársaljuk, és földbe tiporjuk őket. (Kár, hogy csak a második pályát dobták fel egy ilyen ötlettel.)

akkor lehetetlen, az adott feladatot megoldani. Nekem egy kisebbfajta szívszélhűdést okozott, hogy immáron kapcsolókat kell huzigálnunk és feladatokat végrehajtanunk, hiszen ettől kissé olyan lett a játék, mint egy „first person" megvalósítású Tomb Raider.

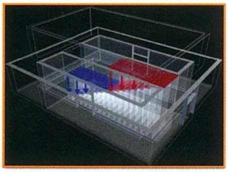
A grafikát jelentősen feljavították: a fények és a robbanások még szebbek lettek. Maradt azonban továbbra is a közel kezdődő köd-effekt. Kiemelkedő szerepet kapott a célzás, hiszen az ellenfelek csontváz-alapú felépítése pontosan érzékeli a találat helyét és nagyságát, így számolván ki a sebzés mértékét. Fantasztikus! Végre úgy mutatják ki az ellenfelek a fizikai fájdalmukat, hogy az a végtagjuk rándul meg, amelyiket a találat érte! Fontos újítás még, hogy ellenfeleink értelmesebbek lettek: meghallják a lövésünk hangját, és rögtön rohamra indulnak ellenünk, esetleg egy tereptárgy mögé bújva, fedezékből dobálnak ránk gránátokat. Végre Turok is kapott térképet, melynek megvalósítása enyhén szólva felemásra sikerült (lásd konklúzió). Maradjon még egy érv a Turok mellett: immáron multiplayer játékot is indíthatunk, ahol tizenegy választható karakter (Tel'Sel, Adon, raptor stb.) és a megszokott játékmódok várják az ellenfeleket.

Az első rész hihetetlen fegyverarzenálja kicsit megváltozott, kibővült egy-két nagyon ötletes és pár használhatatlan darabbal.

Nézzétek meg a képeket, és mindenki láthatja, melyik fegyver mire is képes. Remélem mondanom sem kell, hogy mindegyik sajátosan viselkedik vízbe lőve. Mindenki próbálja ki ezt a lehetőséget is!

> **Tek Bow**: Két fontos dologban is többet tud a hagyományos íjnál – lehet vele Tek robbanó nyílvesszőket lövöldözni, és segítségével mesterlövészt alakíthatunk. (Megnyomjuk a pontos célzás gombot, aztán zoom ki-be, célra tartás és tűz. Kiválóan alkalmas erősebb ellenfelek elintézésére, feltéve, ha azok fejére célzunk.)

Az ellenfelekről illene beszélnem, de ez a rész szerintem leírhatatlan, hiszen őket mozgás közben kell látni, hallani. Sajnos, a második rész nem rendelkezik olyan galériával, mint az első, ahol a leglényegesebb ellenfeleket megtekinthettük-forgathattuk.



Lássuk tehát a pályákat! Azért van csak hat belőlük, mert tényleg borzasztóan nagyok és a rengeteg kapcsolózás-teleportálás miatt igen bonyolultak. Minden pályán teljesítenünk kell küldetésünk feladatait, hiszen csak akkor juthatunk el az Energia Totemekhez. Természetesen mind a hat Totemet meg kell találnunk és megvédenünk ahhoz, hogy eljuthassunk Primagenhez.

Port of Adia: Már az első ráhangoló pálya igen kemény dió. Feladatunk három hatalmas fényszóró bekapcsolása (melyekhez előbb meg kell szereznünk az elemeket) és négy gyerek kiszabadítása. Voltaképpen nincs túlbonyolítva a pálya, csak az elemeket dugták el nagyon. Barátkoznunk kell a gondolattal, hogy „a híd, amit a fejem fölött látok, az a másik pályarészről érhető csak el". Ez így leírva elég furcsa lehet, de majd meglátjátok, mire is gondolok. Ellenfeleink főképp dinó-félék.

River of Souls: Mióta Primagen felébredt, elszennyeződött a folyó a beleömlő méregtől, így okozva állatok ezreinek a pusztulását. Itt két Lélek Kaput kell megsemmisítenünk és három Kétségbeesés Nővért elpusztítanunk. Szerintem, ez volt a legszebb és a legváltozatosabb pálya. Rögtön a Styracosaurus-lovaglás kezdődik a már említett poénokkal, majd ahogy előbbre haladunk úgy válik minden egyre sötétebbé, és végül megtaláljuk a három temetőt az élőhalottakkal és a nővérekkel.

> **Sunfire Pod**: Egy újabb különleges fegyver. Sebzése nincs, villanásával elvakítja az ellenfelet (mint egy vaku), ha hatására nem immúnis. A szemét törölgetve dülöngélő ellenféllel pedig mindenki tudja, mit kell tenni…

Death Marshes: Ez a pálya még mindig a szabad ég alatt játszódik, de már minden sötét. Hatalmas méretű és erős ellenfelek, mocsár és erődök között keressük az öt kiszabadítandó rabot és a három felrobbantandó lőszerraktárat. Természetesen, a robbantáshoz szükségünk lesz robbanószerre, így csak azok birtokában menjünk a raktárba. Itt tetszett például az a részlet, hogy a „Juggernaut" névre hallgató ellenfél végső haláltusájában még elengedi a kardját, és csak utána esik el.

Lair of the Blind Ones: Szerény véleményem szerint, ez a legundorítóbb pálya. Sötét, földalatti, földrengés (ez nálam fejfájással egyenértékű) rázza, alig lehet látni a kapcsolókat és így a továbbjutás helyett körbe-körbeforgás az eredmény. Egyébként a „Blind Ones"

Jesurina Entertainment

levegőellátását biztosító levegőkeringtető nyílásokat kell elzárnunk (hármat). Persze, a művelet kivitelezése csak robbanóanyaggal lehetséges. A pálya végén fogad az első főellenfél, maga a Blind One: előbb lárvák, majd csápok, ismét lárvák, majd plafonról savköpő nyílások támadnak ránk, ezután a koreográfiának megfelelően újból lárvák és végül plafonról függő óriási csápok következnek. Végezzünk a ránk pislogó szemmel úgy, hogy a sav ne ránk folyjon.

Hive of the Mantids: Itt az első részből ismert motívumok köszönnek vissza: az egyik alkotó csodálata az imádkozó sáska iránt, a másik pedig a futurisztikus végkifejlet felé haladás. Feladatunk három Királynő embrió elpusztítása, és a Központi Számítógép megsemmisítése. Ha a Totemet is megvédtük, akkor következik a második főellenfél – a Királynő személyesen –, aki egyszerre ízeltlábú és Alien-szörny. A harc ellene igen nehéz, mindig meg kell találni a sebezhető pontját, és azt lőni, tudva, hogy iszonyúan jól fedezi azt. Fokozatosan amputáljuk egyes testrészeit, míg a végén nem marad más hátra, minthogy a mozgásképtelenné tett uralkodónőnek megadjuk a kegyelemdöfést.

Primagen's Lightship: Teljesen techno-befejezés sorozatban készülő robotokkal (melyek érdekes módon véreznek, és nem gépolaj folyik belőlük!). Ez a szint nem más, mint egy óriási méretű labirintus, ahol át

Talon: Turok legegyszerűbb fegyvere, a csuklójához bőrszíjjal erősített kettős élű penge. Ugráló ellenfelek ellen hatékony, illetve hasznos akkor is, ha muníciót szeretnénk spórolni.

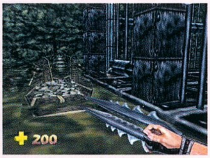
Razor Wind: Voltaképpen nem más, mint egy körfűrész, melyet kiszereltek a gépből és Turok dobálja. Falakról képes ide-oda pattanni, majd bumerángként tér vissza kezünkbe (feladata végeztével vöröses foltok díszítik).

Firestorm Cannon: Íme, itt a jól ismert golyószóró. Iszonyú a tűzereje, de nagyon sok töltényt fogyaszt.

Flare: Sötét termek, helyek kivilágítására alkalmas. Végtelen használhatóság, csak meg kell várnunk feltöltődését.

Harpoon Gun: Ha már Lara kisasszony rendelkezik víz alatti fegyverrel, akkor Turok is kapjon egyet címszóval, íme itt a szigonypuska. Soha nem harcoltam víz alatt, ezért nem is használtam.

War Blade: A másik fegyver az elkerülhetetlen közelharchoz, ami – már a méreténél fogva is – a Talonnál sokkal nagyobb sebzésre képes.



Magnum 60: A pisztoly továbbfejlesztett változata, egyszerre több golyót lő ki és gyorstüzelésre is kiválóan alkalmas.

Shotgun: Minden „first person shooter” alapfegyvere. Itt is bődületes a tűzereje, különösen a robbanó töltényekkel (A játékban előforduló leglátványosabb csonkolásokat, a legtöbb vért ez a fegyver tárja szemünk elé!), ám idegesítően lassan töltődik újra.

Concussion Torpedoes: Nem a fegyver mivolta miatt fontos. Két rakétát lő ki, melyekkel célba találni hihetetlen nagy művészet. Annál inkább fontos az a kis motor, amit rászereltek, így Turok hihetetlen sebességgel képes haladni a víz alatt (Vajon ezt az ötletet is a Tomb Raiderből kölcsönözték?).

Plasma Rifle: Ez egy „high-tech” fegyver, voltaképpen a shotgun megfelelője, csak plazmalövedékeket lő. Szintén alkalmas mesterlövész képességünk gyakorlására (a hatás nem marad el). Viszonylag nehézkes vele pontosan lőni.

Proximity Fragmentation Mine Layer: A játék leghasználhatatlanabb fegyvere címmel büszkélkedhet. Egy aknát lő ki, mely infrasugarakat kibocsátva tájékozódik: ha ellenfelet észlel a közelben, akkor felrobban. Sebzése elhanyagolható.

Nuke: Az első rész legkegyetlenebb fegyvere visszatért. Jóval nagyszerűbb designt kapott, viszont szinte használhatatlan. Ennek oka, hogy csak a játék legvégén kaphatjuk meg (na jó, cheattel előbb is), amikor már mind a hat darabját megtaláltuk. Csak a Primagen ellen alkalmazhatnánk, aki ellen azonban használhatatlan! Ez szerintem borzasztó hiba.

Scorpion Missile Launcher: Az első rész fegyvere kicsit át lett alakítva. A három vagy négy kilövendő rakéta most nem egyszerre, hanem egymás után kerül kilövésre, így lehetőség nyílik arra, hogy egy rakéta kirepülése után a következőt másik célpontra eresszük – nagy kézügyességgel rendelkezők előnyben. (Alkalmas még a főellenfelek sebezhető pontjainak feltérképezésére is!)

Charge Dart Rifle: Jóval használhatóbb, mint előbb említett kistestvére, szinte az összes ellenfélre hat, hiszen elektromos árammal bénítja meg őket. Ekkor jut időnk kiválasztani a megfelelő fegyvert és lőni…

Cerebral Bore: Mint azt neve is mutatja, ez a fegyver az agyra hat. Ha az ellenfélnek nincs agya vagy intelligenciája alacsony, akkor hatástalan! Viszont ha van, akkor láthatjuk a játék legundorítóbb jelenetét, a még élő ellenfél agya az okozott lyukon sugárban spriccel a földre, végül szétrobban a feje! (Ilyet én még nem láttam!)

9 mm Pistol: Az első tűzfegyverünk, mely csak gyengébb ellenfelek esetén használható igazán.

Flame Thrower: Nemcsak szétlőhetjük az ellenfeleket, hanem lángra is gyújthatjuk őket (Kiválóan elkészített effekt a lángoló szörny!). Erősebb ellenfelek ellen való fegyver és a Primagen ellen a leghatékonyabb szerkezet.

Tranquilizer Gun: Ötletes darab, kár, hogy nem igazán lehet kihasználni (előfordulhat, hogy multiplayerben viszont hasznos), mert rengeteg ellenfél immúnis a hatására. Egyszerű nyugtatólövedékeket lő ki, melyek nem sebzik meg az ellenfelet, csak elkábítják. A kábultan fekvő ellennel aztán ki-ki azt kezd, amit szeretne…

Shredder: Alattomos fegyver, hiszen, ha nem célpontra tartunk vele, akkor lövedéke a falakról visszapattanva képes végezni egy, akár másik teremben álló ellenféllel is. (Így megtévesztésre is kiválóan alkalmas.)

Grenade Launcher: A gránátvető, melynek pattogó lövedéke igen messze eljuttatható, sebzése óriási. (Néha viszont igen furcsán, a fizikát meghazudtolva pattog a gránát, miután kilőttük.)

kell programoznunk négy Energiafejlesztőt (ezután már nem szennyezik az Elveszett Lelkek Folyóját) és meg kell semmisítenünk x mennyiségű Összeszerelő Üzemet. Ez utóbbiból mindet meg kell találnunk ahhoz, hogy biztonságban legyen az Elveszett Földrész.

Ha mind a hat pályán megtaláltuk a Primagenhez vezető járat kulcsát, akkor immáron hozzá is eljuthatunk. Szerintem, a halandó játékos számára legyőzhetetlen, annyira erősek a varázslatai és olyan aljasak a trükkjei. Fokozatosan meg kell őt is csonkítanunk, egészen addig, amíg végre fejbe kólinthatjuk kedvenc fegyverünkkel. Elterül a földön és győztünk(?). Aldon megdicsér minket, de óvatoskodva emlegeti, hogy most a türelem a legfontosabb, hiszen csak bizonyos idő elteltével derül ki, hogy Primagen tényleg elpusztult-e…

KONKLÚZIÓ

Kellemes emlék volt a Turok, ezt azonban egy kicsit elmosta a „Seeds of Evil". Egyrészt fokozta a hatást: fegyverek, grafika, ellenfelek és – szerintem – az első három pályát illetően, de utána már nem adta azt a játékélményt. Előre kiszámíthatóvá vált és a negyedik pályától már idegesített is az állandó elakadás miatt. Rettentően „elkavarja" az embert az, hogy egész pályarészek ugyanúgy néznek ki, és csak a térképre támaszkodhat, ami viszont minden egyes töltés után „elfelejti" az adott pályát! Nem tudom, miért nem lehetett egyéni arculatot adni a szakaszoknak, hogy ne ilyen előre elkészített és beillesztett – konzerv – részekből álljanak. Az ellenfelek intelligenciája (fedezéket keresnek, és onnan lövöldöznek kifelé) és reakciói (meghallják lövéseinket) is jónak mondhatók, bár néha csak álltak velem szemben és támaszkodtak a fegyverükre vagy elszaladtak. A teleportos rendszert is csak azért találták ki, hogy így mindenki tökéletesen összezavarodjon, és ne vehessük észre, mennyit lassulna a játék, ha az egész pályát memóriából kellene kezelnie.

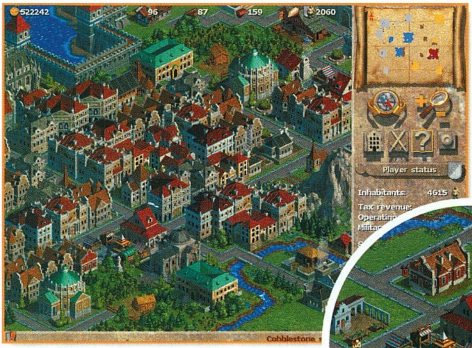
Összességében úgy érzem, hogy folytatásnak méltó a „Seeds of Evil", de ha Turok-utódként kezeljük, akkor mindenképpen alulmarad a nagy elődhöz képest. Biztos vagyok benne, hogy lesz következő rész, de ahhoz, hogy a Turok sorozat akkor is versenyben maradjon, ennyi fejlesztés kevés.

Dauby

Anno 1602

Igazán nem panaszkodhatnak manapság a kolonizálós, birodalomépítős játékokat kedvelő stratégák. Most karácsonykor szinte dömpingszerűen jelentek meg a piacon az ebbe a kategóriába sorolható játékok, amelyek közül az igazán nagyok - Settlers 3, Caesar 3, stb. - igencsak magasra tették a mércét. Amikor a kezembe került az Anno 1602, csak annyit tudtam róla, hogy a Settlersnek, a Colonizationnek és a EOE-nek egy sajátos keverékét alkotó, némi felfedezéssel és háborúval fűszerezett real time stratégiai játék. Mivel mind a három említett játékról kellemes tapasztalatokkal rendelkeztem, sőt, a Colonization kissé idejét múlt grafikája ellenére még mindig képes hosszabb időre a képernyőhöz szegezni, így várakozásokkal és 1o kg rétessel telve vágtam neki.

A játék egy egészen jól kidolgozott, bár véleményem szerint kissé infantilisre sikeredett introval kezdődik, ez után a főmenübe kerülve dönthetünk, hogy a géppel, vagy más játékosokkal szemben akarunk-e alul maradni. Multi player játékmód kialakításához szükséges eszközök hiányában csak single playerként nyílt lehetőségem véleményt alkotni a műről. Sajnálatomra a játékcél meglehetősen fantáziátlan: a versenytársakénál erősebb birodalom kiépítése és a többiek életterületének nullára redukálása. Nem úgy, mint pl.: a Colonizationban, ahol legalább tudtad, hogy a végső cél nem a pénz vagy területszerzés, hanem a függetlenség kivívása. Iszonyúan kiábrándító továbbá, hogy nem egyedi sajátosságokkal bíró nemzetek, hanem no-name, pusztán a színekben megkülönböztetett játékosok próbálják egymást kicsinálni. A résztvevők közti kommunikációra, kapcsolattartásra szolgáló diplomácia színvonala pedig a nulla felé konvergál. Nincsenek diplomaták, se követek, kémek, az - inkább csak többjátékos üzemmódban jelentőséggel bíró - üzenetküldözgetésekre, szövetségek kötésére sincs lehetőségünk. Nem tudjuk továbbá, hogy milyen a



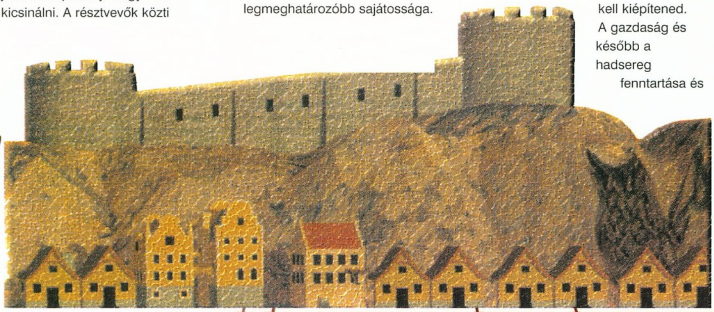
többiek viszonya egymással. Szerintem az sem volt igazán jó ötlet, hogy az egész játéktér már kezdetben látható, így a felfedezés örömének is annyi. Ami pedig különösen meglepett az az volt, hogy a kolonizálandó terület kizárólag kisebb-nagyobb szigetekből áll. Eleinte nem értettem mire akartak kilyukadni a játék készítői ezzel a sok szigettel, meg azzal, hogy egy sziget csak egy játékosé lehet. Meg egyébként is, miért nem építettek be valamiféle kezdetleges map editor, olyat, mint amilyen más valamirevaló stratégiai játékban lenni szokott. Csak később jöttem rá, hogy ez a látszólagos hiány tulajdonképpen a gazdasági szimuláció és ezzel a játék egyik legmeghatározóbb sajátossága.

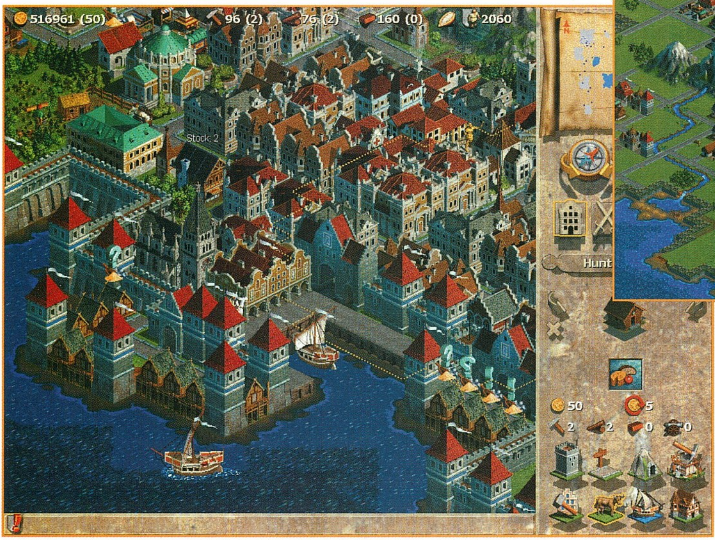
A JÁTÉK MENETE

Ennyi bevezető után lássuk, mihez is kezdhetünk magunkkal..., mármint ami a játékot illeti. Mondjuk, single playerként válasszuk először a tutorial-t, amelyben egy-két karatefogást sajátíthatsz el. Bocikák ezután egyenként végigmehetnek az egymás után felkínált, fokozatosan nagyobb kihívást jelentő scenariokon, amelyeket a kapcsolódó küldetések teljesítése után életük végéig folytathatnak, ha van a közelben takarmány. Vérmesebb növényevők rögtön fejest ugorhatnak egy mission nélküli folyamatos játékba, ahol vérre menő pontversenyben kel(lene) bizonyítani a természetes intelligencia fölényét a mesterségessel szemben.

Bárhogyan is döntesz, a játékok menete a következő: egy szigeten letelepedve egy magas adóbevételeket produkáló várost és a lakosokat kiszolgáló gazdaságot kell kiépítened. A gazdaság és később a hadsereg fenntartása és az építkezések mind súlyos összegekbe kerülnek, így a kezdéskor kapott 20 e arany - a legnehezebb fokozatban csak tízezer - hamar nullára olvad, ha nem figyelsz. Látni fogod, hogy újabb és újabb szigetek elfoglalására és betelepítésére lesz szükséged egy idő után ahhoz, hogy a bevételeid fedezzék kiadásaidat. Minél gyorsabban fejlődsz és foglalsz el újabb szigeteket, annál nagyobb annak esélye, hogy amikor már csak versenytársaid rovására tudsz földhöz jutni, erősebb lévén te foglalod majd el őket, és nem fordítva. Fő bevételforrásodat az adók fogják képezni, ennek nagysága a lélekszámtól, annak szociális összetételétől (erről majd később) és az adó %-ban megállapított mértékétől függ. A telepesek számának és az egy adózóra jutó adóbevétel egyidejű növelése akkor lehetséges, ha a lakosok elégedettségi szintje (életszínvonala) megfelelő. Ezt úgy érheted el, hogy mindenkinek biztosítod a szükséges élelmiszert, az igényelt termékekből és terményekből a lehető legjobb ellátást nyújtod, és megépíted azokat az épületeket - templom, piac, kocsma, oskola, stb. -, amelyek nem anyagi jellegű szükségleteik kielégítését szolgálják. A szabad kereskedőkkel és a kereskedelmi megállapodást aláíró versenytársakkal kereskedhetsz, ami a többiekénél fejlettebb gazdaság esetén sokat javíthat fizetési mérlegeden, viszont ha túlságosan sok cikkhez huzamosabb ideig csak ezen keresztül tudsz hozzájutni, hamarosan az adósok börtönében végzed. A scenariok végigjátszásával lényegében lépésről lépésre fedezed fel a végső siker kivívásához, azaz a versenytársak területeinek elfoglalásához alkalmazni hasznos stratégiákat.

Új játék kezdésekor négy nehézségi fokozat közül lehet választani. A legkönnyebb szinten sok betelepíthető, nagyobb méretű, általában jelentős vasérckészletet rejtő sziget áll majd rendelkezésünkre, kalózok





felbukkanásától pedig egyáltalában nem kell tartani. Ám meg easyben sem menekülhetsz meg attól, hogy rendszeres járványok ne tizedeljék a jövedelemforrásod alapját képező adófizetőket, vagy hogy az aszály ne tegye tönkre a gabonatermést.
A legnehezebb fokozatban - a leírások szerint - kevesebb a betelepíthető terület és a kitermelhető ércmennyiség (ezt én nem nagyon vettem észre), a kalózokat a Kínaiak alakítják, a dögvész meg csak jön és jön ahhhhhh....

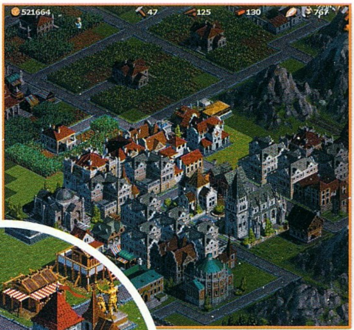
AZ ÚJ VILÁG FELFEDEZÉSE

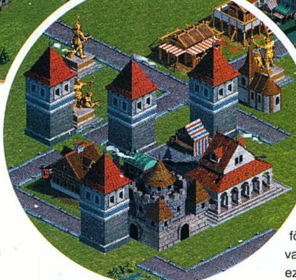
Kiválasztva a nehézségi szintet, egy nevet kell beírnod, (akár az XX is megteszi), ez után színt kell vallanod. Ha a rágcsálód engedelmeskedik fürge ujjaidnak, hirtelen egy kupac (általában 4 db) vitorlást fogsz látni az óceánban. Real time stratégiáról lévén szó, nem álmélkodhatsz sokáig, mert minden perc számít. Egy gyors balklikk a hajódra, aztán egy másik valamelyik nagy, heggyel is rendelkező szigetre. A szigetek méreteit a képernyő jobb felső sarkában található áttekintő térkép segítségével tudod megbecsülni.
Az első sziget kiválasztásakor a hegy megléte azért fontos, mert annak mélye az esetek 90%-ában rejt vasércet.

Ha több hegycsúcs is van a szigeten, akkor szerencsés esetben aranylelőhely is a birtokodba kerülhet, ám ennek esélye max. 5-10%. Legnehezebb fokozatban ne keresd a hajódat, ugyanis úszva kell megközelítened a kiválasztott szigetet (ne kapcsold ki a gépedet, csak vicc volt). Amint megérkeztél, egy bal klikkel a szemet formázó ikonra a képernyő alján megtudhatod, hogy milyen haszonnövények termelésével érdemes hasznosítanod a területet.

AZ IRÁNYÍTÁSRÓL

Az áttekintő térkép alatti irányt a nézetek változtatására, a nagyító pedig a ki ill. a bezoomolásra szolgál. Az alattuk lévő ikonok közül a házra klikkelve az építkezés menübe jutsz. Ha építkezéskor az épület sziluettje villog, akkor a művelet valamiért nem kivitelezhető. Ennek okai a következők lehetnek: az arra kiszemelt terület - azért mert már beépített, vagy a terepviszonyok miatt - építésre nem alkalmas; az építkezéshez szükséges pénz, a felhasználandó anyagok, eszközök közül valamelyik, vagy mindegyik tekintetében hiányt szenvedsz. Erről az itt részletezett adatok alapján tudsz meggyőződni, és szintén itt látható az is, hogy az épület üzemeltetése, fenntartása mennyibe fog neked kerülni. A hajóidnak és a katonáidnak a két karddal ábrázolt ikonra klikkelve adhatsz támadás parancsot, a kérdőjel aktivizálásával alapállapotban (jobb klikk a játékmezőre) lakosaid számáról, az adóbevételek, a működési költségek és a hadsereged fenntartásával kapcsolatos kiadások összegéről kapsz tájékoztatatást. Alatta az értékesítésből származó bevételeket és a vásárlásra fordított kiadásokat láthatod. Ha bevételeid meghaladják kiadásaidat, akkor a képernyő jobb felső sarkában, aranyban kimutatott vagyonod gyarapszik (az egyenleg zöld), fordított esetben csökken (az egyenleg piros). Alapállapotban az említett adatok az egész birodalmadra, egy kikötő vagy egy piac épületére klikkelve (bal klikk) csak arra az adott településedre vonatkoznak, amelynek neve az ikonsor alatti kis táblán olvasható.
Itt egy óriási hibáról vagyok kénytelen említést tenni. Nevezetesen, hogy nem tudni pontosan, a folyamatosan jelentkező működési költségek és a folyamatosan képződő adóbevételek milyen időegységre vonatkoznak, mivel a játékra vonatkozó időmérést egyszerűen kihagyták a játék készítői. Nem lehet tehát megállapítani, hogy ha bevételeid meghaladják kiadásaidat, mennyi idő múlva fogy el a kezdéskor kapott tőkéd, ill., ha már mondjuk nyereséggel gazdálkodsz, akkor nem tudod megállapítani, hogy bevételtöbbleted milyen ütemben növeli vagyonodat. (Azt gondolom,





hogy a privát stopper használatát el lehet felejteni.)

LETELEPEDÉS

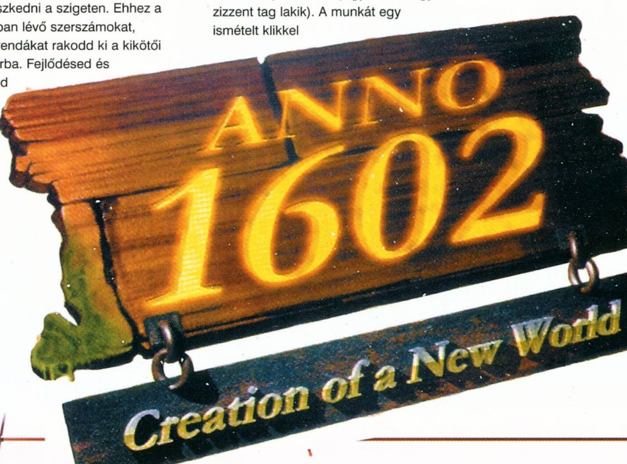
Ha a szigetet letelepedésre megfelelőnek találod, akkor az építkezések menüből a kikötői raktár ikonra klikkelve valahol felállíthatod a sziget gazdaságát a külvilággal összekötő kikötőt. Itt fogod kezdetben tárolni az árufeléségeket, innen rakodhatod hajódba árufeleslegedet, hogy azokat más kikötőkbe szállítva értékesíthesd. Ide érkeznek majd a free traderek, akiktől olyan fontos árucikkeket vásárolhatsz - főleg az elején -, amelyeket még se te, se versenytársaid nem termelnek, ill. itt ajánlhatsz nekik fel eladásra raktárkészleteidből. Mind az általad korrektnek tartott eladási és vételárat beállíthatod, ám nem biztos, hogy azt a piac is elfogadja. A kikötői raktárakból többméretű is rendelkezésedre áll majd, ám kezdéskor csak a legkisebb típusát építheted meg. Egy szigeten csak egy kikötő létesülhet, a bővítés is csak az előző helyén történhet. Mivel áthelyezésre már később nincs mód, ezért ajánlatos körültekintően eljárni a hely kiválasztásakor. Ha egy olyan szigeten akarsz saját kikötőt felállítani, amelyen már egy versenytársad tanyát vert, akkor már maga a puszta szándék is elég ahhoz, hogy versenytársadból ellenség váljon. A többiek raktárának tartalmát, pontosabban, hogy éppen miből mennyire és mennyiért van szüksége ill., hogy mit, mennyiért és milyen mennyiségben tudsz tőle megvásárolni, csak akkor fogod látni egy bal klikkel, ha kereskedelmi megállapodást kötöttél velük. Ezt általában önként ajánlják fel neked, ha úgy látják, hogy érdemes vagy rá, de te is kilincselhetsz náluk. Az elején még nem szoktak elutasítani.

Ha bal klikkel egy kikötőre, vagy piacra mész a településre vonatkozó számszaki adatok alatt különböző dolgokat szabályozhatsz: leállíthatod a raktáron lévő építőanyagok lakóházak bővítéséhez történő kiszállítását, megadhatod mely árufajtákat milyen áron és mennyiségben kívánsz vásárolni, illetve eladni, a faajtóra klikkelve felmérheted raktárkészleteidet. Ha info módban egy településed felé viszed a pointert, akkor láthatóvá válik, hogy mennyi szerszám, farönk és tégla (kő) található az adott településed raktáraiban - a kikötőiben, majd később a piacokéban - együttvéve. Általában is elmondható, hogy egy településen belül akármelyik raktárban vagy piacon vizsgálódsz is, az árumennyiségre vonatkozó adatok a településed szintjén összevontak.

Következő lépés, hogy elkezdj terjeszkedni a szigeten. Ehhez a hajóban lévő szerszámokat, fagerendákat rakodd ki a kikötői raktárba. Fejlődésed és iparod egyik alappillérét a fakitermelés fogja jelenteni, ezért elsőnek a favágó kunyhóját építsd fel egy olyan területen, amelyik a leginkább bővelkedik fában. Most a kunyhót és a kikötőt kösd össze földúttal, ezen fog érkezni a vagonját taszigáló kikötői fuvaros. Ha ezt elmulasztod hiába fog glédában állni a sok farönk, a raktáradba mégsem lesz egy szál se, mert a fuvaros út hiányában csak otthon fog kötögetni...(?). Ha nagy kék kérdőjel jelenik meg a kunyhó felett, az azt jelenti, hogy nincs út, vagy, hogy nincs a munka elvégzéséhez nyersanyag - pl.: ültetvények esetében nincs még mit betakarítani, favágó esetében nincsen kivágandó fa, mert még csak az imént fásítottál (ennek bukás lesz a vége) a kohásznak nincs érce, stb. -, de arra is vonatkozhat, hogy már megint miért másztad végig az egész lakást a mocskos cipőddel. Ha már annyi fa van raktáron, hogy nem tudod elhelyezni a raktáradban, akkor a villámot formázó jelre klikkelve leállíthatod a termelést. Ilyenkor egy marha nagy Z beüt kezd el forogni az adott épület felett (vigyázat, itt egy zizzent tag lakik). A munkát egy ismételt klikkel indíthatod újra. A feldolgozandó alapanyag ill. az elszállításra váró termék/termény mennyiség a kis négyzet(ek)ben látható. Ha a pointerrel föléjük mész (és általában bármi fölé a játéktéren, vagy az irányító pulton) a képernyő legalsó sorában az adott jellel, épülettel, stb.-el kapcsolatban információkhoz juthatsz.

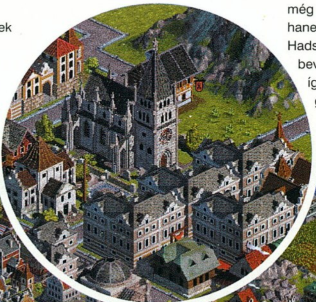
GAZDASÁGI-TÁRSADALMI ALAPOK

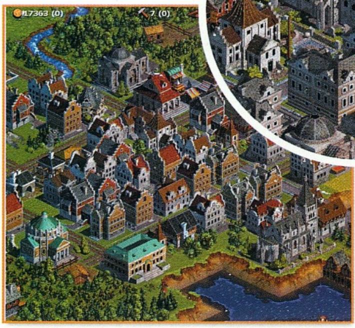
Ha már a faellátás biztosított, egy halászkunyhót kell építened, ezt is úttal kötve össze a kikötővel. Majd egy-két egyenes útszakaszt kell lefektetned, amelyek mentén felhúzhatod első lakóépületeidet. Ezeket a disznóólszerű tákolmányokat vállalkozó szellemű kalandorok foglalják majd el. Az épületekre info módban klikkelve megtudhatod, hogy mire van szükségük telepeseidnek, szükségleteiket milyen szintet tudják kielégíteni, ill. hogy elégedettek-e az ott lakók. Ha igen (egy vigyorgó fej), a lélekszám egy bizonyos pontig növekedni fog. A további fejlődés korlátja abból adódik, hogy az életszínvonal javulásával az emberek igényesebbé válnak, és már nem lesznek hajlandóak továbbra is disznóólban lakni. Így a lélekszám egy ponton túl - a telepesek anyagi és szociális szükségleteinek maximális kielégítettsége mellett is - csak akkor növelhető, ha az adófizetőid szebb házakban lakhatnak. Ha van raktáron elegendő építőanyag, és a piacnál nem tiltottad le az építőanyagok automatikus kiszállítását a lakóépületek upgradje-hez, a lakosok maguk is gondoskodnak a nekik megfelelő lakhelyek felépítéséről, ezzel neked nem kell foglalkoznod. Ha ez megtörtént, a telepeseid



azon túl már magasabb társadalmi rangot élveznek, pl.: nem pioneerok többé, hanem settlersek, később polgárok, kereskedők, legvégül pedig arisztokraták. Több adót fognak fizetni, viszont igényeiket is egyre nagyobb erőfeszítésedbe kerül majd kielégíteni.

Az első telepeseknek a betevő mellett először szövetre lesz szükségük, a kommunális létesítmények közül pedig templomra és piacra. A kommunális épületekről annyit érdemes tudni, hogy bár nem termelnek építésük, üzemeltetésük mégis komoly összegeket emészt fel, ám ezek megléte ugyanolyan fontos a lakosság életszínvonalának javításához, mint fogyasztási cikkek iránti igényük kielégítése.
A telepesek szövet igényét saját termelésű termékkel, de vásároltakkal is kielégítheted. Az előbbi esetben két birkafarmot és egy szövőműhelyt kell építened. Lakosaid hasfájásának következő tárgya az alkohol és a szivar hiánya lesz, így ezeket is mielőbb elő kell majd állítanod, vagy meg kell vásárolnod. Ahogy nő majd a lélekszám és a lakosok társadalmi rangja, egyre kevesebbnek fog bizonyulni a korábban még megfelelő ellátást biztosítani tudó gazdasági potenciál, és előbb utóbb rákényszerülsz majd, hogy területeidet egy újabb szigetre kiterjeszd. Egy második szigettel megnő majd a hajózás jelentősége, így több hajót is kell majd építened. Fa kell az épületekhez, a hajóépítéshez és javításhoz, a kohókhoz, a fegyverek gyártásához, az ágyúk öntéséhez és az arany kiolvasztásához. Mivel a termelési lánc nem túlságosan bonyolult, különösebb magyarázat nélkül is rá fogsz jönni magad is, hogyan építsd fel gazdaságodat. Ha már elég fejlett vagy, építhetsz kis, és közepes kastélyt, vagy akár erődítményt is. Ezekben tudsz hadsereget felállítani. A dragonyosoknak elég egy kard, a muskétásoknak puska kell, a huszároknak ló is és kard is kell (de neked csak a kardról kell gondoskodni, a ló az csak úgy jön…). Az ágyút kezelő katonának nem hajhagymákba hatoló samponra, még csak nem is tartós deo stickre, hanem ágyúra van szüksége. Hadsereged fenntartását bevételeidből kell finanszíroznod, így - nagyon helyesen - a gazdasági fejlettséged és katonai erőd közt szoros összefüggés áll fenn. (Ha mégsem, akkor eladósodsz, és elveszted a játékot.) A flottáddal kapcsolatban azt tudom tanácsolni, hogy ne fabrikálj kis lélekvesztőket, hanem csak nagy hadihajókat, ugyanis a játék összesen csak 20 egység építésére ad lehetőséget, és a flotta ütőképessége kritikus tényezőnek bizonyulhat a végső győzelem kivívásában.

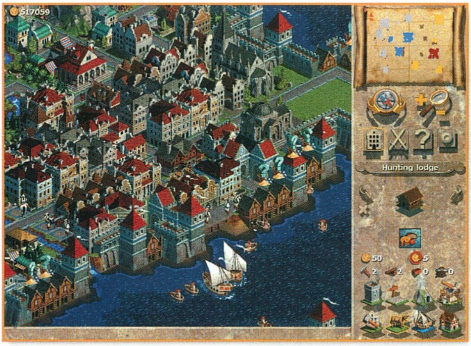




A VÉDELEMRŐL

Területeid védelmét három dologra alapozhatod: a hadiflottád fogja képviselni az első vonalat, a szigeteid köré épített kőfalak és lőtornyok a másodikat, lovasságod, gyalogosaid és tüzérséged a harmadikat. A nagy hadiflotta biztonságosabbá teszi a szigeteid közti kereskedelmet, másrészt az ellenség szárazföldi erőit még a tengeren megsemmisítheted azzal, hogy elsüllyeszted hajóit. Még ha ellenfeled erősebbnek is bizonyult a tengeren, akkor sem tud egykönnyen partra szállni, ha erős várfalakkal és számos lőtoronnyal vetted körül szigeteidet. Ugyanis ebben az esetben az ellennek először a várfalakat kell a hajója ágyúival lerombolnia, miközben lőtornyaid folyamatosan lövik azt. A kisebb hajóknak nem is kell sok, hamar beadják a kulcsot. De ha mégsem, akkor partra szállva elkezdik lőni a piacaidat és a kikötői raktárt, t.i. ezek azok az épületek, amelyeknek hatókörzetei a te felségterületedet jelölik. Ha ezeket az ellen lerombolja, az általa lefedett terület feletti ellenőrzést elveszítetted. Amíg van építőanyagod, a piacot és a kikötőt megjavíthatod, újraépítheted. Ha már erre nincs lehetőséged, a körzetbe tartozó gazdasági épületek romhalmazzá válnak. Éppen az említettek miatt szárazföldi erőidet a piacok környékén állomásoztasd, amelyek mellé lőtornyokat is építhetsz.

Támadni azt a játékost érdemes, amelyik a legkevesebb területtel, lakossal és hajóval rendelkezik.



Mivel a játéktéren megfigyelheted hol tart a másik, milyen gazdasági létesítményeket üzemeltet, mennyi hajója és katonája van, azokat hol állomásoztatja ill., merre mozgatja, elég jól felmérheted esélyeidet. A többszintű védelem miatt alaposan át kell gondolnod mikor, hol és mit támadsz meg először. A kétszeres túlerő sem árt. A játékot akkor nyered meg, ha a valamennyi sziget felett megszerezted az ellenőrzést.

ÉRTÉKELÉS

A játék legnagyobb sajnálatomra nem igazán nyerte el tetszésemet. A sok negatívumot, amelyekről a cikk elején már tettem említést kénytelen vagyok azzal is kiegészíteni, hogy a játékmenet álomba ringatóan lagymatag, amit csak néha pezsdít fel egy-két filmbejátszás a dögvész terjedéséről, vagy az aszály pusztításáról, esetleg kalóztámadásról. Az ellenfelek kezdeményező készsége jószerivel a kereskedelmi megállapodások felajánlásában merül ki, amikor pedig megtámadod az egyiket, az a többiekkel fenntartott kapcsolataidat egyáltalán nem befolyásolja. A termelési lánc lehetett volna egy kicsit bonyolultabb is, valamint jó! jött volna egy olyan opció, amellyel egy összefoglaló táblázatban át tudtam volna tekinteni az egyes tevékenységek hatékonyságát, azért, hogy a szűk keresztmetszeteket felszámolva, egyes feles kapacitásokat leépítve javítsak gazdaságom jövedelmezőségén. A kereskedelem is könnyebben szervezhető lenne, ha a szabadpiaci keresleti-kínálati viszonyokról is kapnánk némi összevont tájékoztatót. Így mindezen információkat csak körülményes, egyenkénti körbe klikkelgetéssel tudjuk beszerezni. Mindezekkel szemben pozitívumként csak a játék csodálatos grafikáját és a hiányosságok ellenére elég jóra sikerült, komoly kihívást jelentő gazdaságirányítással kapcsolatos részét lehet megemlíteni. A zene felejthető. A játékot csak azoknak tudom ajánlani, akik nem szeretnek háborúzni, valamint a műfaj fanatikus kedvelőinek.

Raven

75%

3DFX D3D

SUNFLOWERS / www.sunflowers.de

Pentium 166 / 32 MB RAM / 140 MB HDD

78%
80%
78%

EP-V370B
AT forma, Intel PPGA370 processzorok, 300-433 MHz, VIA Apollo Pro (100 MHz) chipset, 3 PCI/2 ISA/1 AGP port, Ultra DMA-33, USDM, DIP switch, EMPRO, WOL, HW monitoring, SB-Link

EP-LX370B
AT forma, Intel PPGA370 processzorok, 300-433 MHz, Intel LX chipset, USDM, 3 PCI/2 ISA/1 AGP port, Ultra DMA-33, DIP switch, EMPRO, WOL, HW monitoring, SB-Link

SVED OEM OK
Az OEM disztribútor
Elköltöztünk, új címünk:
1143 Budapest, Francia út 38/b.
Tel.: 469-8000 Fax: 469-8009
E-mail: hwsales@sved.hu
http://www.sved.hu

Kiemelt partnerek:
KVENTA Kft.
1067 Budapest, Podmaniczky u.37.
Tel.: 269-5262 Fax: 312-5824
SAM Computer Kft.
1148 Budapest, Csernyus u.63/a.
Tel./fax: 222-1768, 363-5277

MÁR AZ ÓKORBAN IS TUDTÁK, HOVÁ KELL MENNI UNALOM ELLEN

GAMELAND PC CD SHOP

1201 BP. BAROSS U. 55.
TEL.: 284-1471, 283-0230/36
NYITVATARTÁS: H-P: 10-20
SZ-V: 10-18

1073 BP. ERZSÉBET KRT. 21.
TEL.: 06-209-441-564
NYITVATARTÁS: H-P: 10-18
SZ: 10-14

1156 BP. PÁSKOMLIGET ÚT 10.
TEL: 06-309-241-814
NYITVATARTÁS: H-P:10-20
SZ-V: 10-18

TURKÁLÓ
TELJES PROGRAMOK
MÁR 1990 FT-TÓL

VISZONTELADÓKNAK
RENDKÍVÜLI
KEDVEZMÉNYEK

HÁLÓZATOS JÁTÉK
3DFX-ES GÉPEKEN

CSOMAGKÜLDÉS
VIDÉKRE IS

KÉRD INGYENES ÁRLISTÁNKAT ÉS TÁJÉKOZTATÓNKAT!

Fallout 2

A múltkori számban megígértem, hogy folytatom a leírást. Tudjátok, az ígéret szép szó stb., stb. Szóval nem is húzom tovább az időt, inkább azonnal a közepébe vágok.

BROKEN HILLS

Ebben a városban örök harcok dúlnak a mutánsok, ghoulok és emberek között. Noha egymás mellett élnek, mégsem bíznak meg egymásban, és örökké csak a másik kiirtására szervezkednek.

Find the missing people for Marcus: Egy rakat ember eltűnt a városból. Az alagutakban találtam meg őket, miután lemásztam a mezőn vagy a budin át. Az egyik nőnél egy levél is volt, amiből kiderült, hogy a helyi mutáns izompacsirta egyszemélyes bosszúhadjáratának estek áldozatául. Elég nagy bunyó lett volna, ha ez kiderül, ezért inkább csak elzavartam a pasast a városból.

Divert more electrical power to Eric's home: Az egyik ghoul izzadságmirigyeitől teljesen megőrülnek a legyek. A légkondicionálója viszont nem működik, ezért folyamatosan kínozzák a bogarak. Rá lehet venni az áramszolgáltatót, hogy biztosítson az ipsének több energiát, csak elég erélyesen kell fellépni. Ez egy csapásra megoldja a problémát.

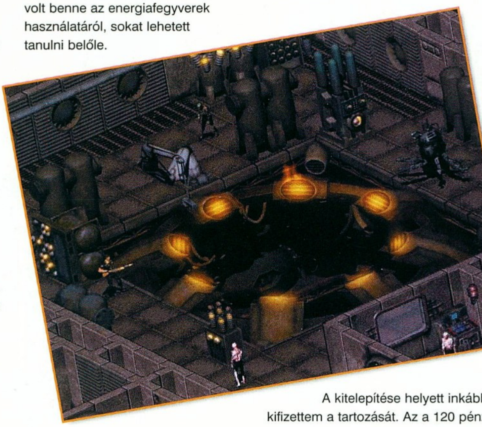
Él itt egy perverz ghoul, akinek még öreg napjaira is csak a bulizáson jár az esze. Miután elvittem neki mindent, ami az öröméhez kellett, elárulta a kincsének lelőhelyét, mely a kútban volt, ahonnét aztán a kincskereső kölyök segítségével sikerült is kibányásznom a „nagy vagyont." Hurrá!

Különféle ügyességi, meg intelligenciateszteket lehet végezni egy kutató laborjában. Elég ciki, hogy az ellenfeled egy skorpió, akit csak akkor tudsz legyőzni sakkban, ha egy virág elárulta neked a védhetetlen lépést. :)

NEW RENO

Ezt a helyet gyűlöltem. Nem volt egyetlen egészséges lakosa sem, mind betegek voltak a drogtól. Ráadásul négy maffiacsalád hadakozott egymás ellen, mindegyik egyre nagyobb hatalomra törve, és kihasználva a helybelieket. Olyannyira ellenemre volt a rendszer, hogy nem vagyok hajlandó leírni a küldetések megoldását, csak tippeket adok pár apróbb feladathoz.

A Cat's Paw nevű bordélyban, mikor megmutattam az azonos című újságot a madame-nak, azonnal kért belőle tíz példányt. Mikor összegyűjtöttem, az egyiknek lapjai össze voltak ragadva (vajon miért?), így azt megtarthattam. Érdekes cikk volt benne az energiafegyverek használatáról, sokat lehetett tanulni belőle.



Az edzőteremben meg tudtam küzdeni a boksz világbajnoki címért. Aki akar, csalhat is, az egyik bár alagsorában (elég nehéz észrevenni a levezető lépcsőt) található egy acélbetétes bokszkesztyű.

Érdemes elkapni a Mrs. és Miss. Bishopot egy gyors numerára, mókás következményei lesznek a befejező animációban, és csak így tudtam hozzáférni a páncélszekrényeikhez is. Márpedig elég hasznos papírokat tartanak bennük.

Az első alkalommal, mikor a városba jöttem, ellopták a kocsim. A keréknyomokat követve eljutottam a tolvajokhoz, akik – miután visszavásároltam tőlük a verdát – még fel is spécizték egy kissé.

REDDING

Ez a kolónia az egyetlen hely, ahol aranyat bányásznak. Így aztán érthető, hogy három nagyhatalom is verseng érte: New Reno drogokkal látja el a lakosokat, Vault City és NCR azonban más módszerekkel próbálja magához édesgetni őket.

Egy szerencsétlen baleset folytán a városka seriffje lesántult és segéd után néz. Ki más lehetne az, mint én? Négy feladatot kellett megoldanom.

Az első, egy özvegy megregulázása, aki hónapok óta nem fizette háza bérleti díját a polgármesternek.

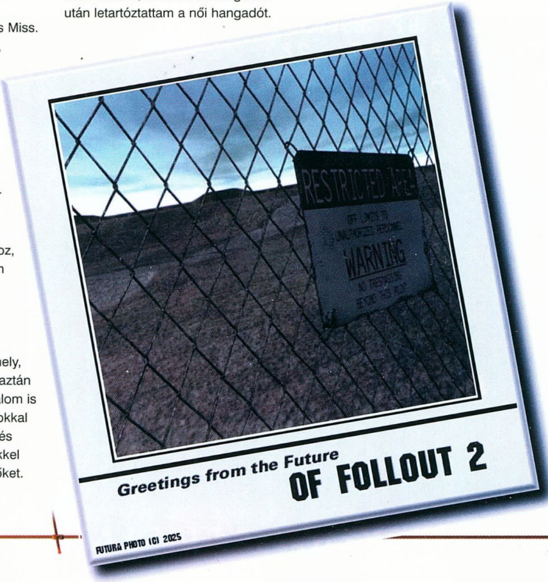
A kitelepítése helyett inkább kifizettem a tartozását. Az a 120 pénz nem vágott különösebben földhöz.

Break up the bar brawl: A következő feladat a két helyi bánya munkásai között kirobbanni készülő kocsmai bunyó megelőzése volt. Odamentem, és rövid erőfitogtatás után letartóztattam a női hangadót.

Find out who cut the whore: Még egy probléma adódott a Morningstar Mine egyik munkásával. Az illető úgy döntött, hogy vele nem lehet akárhogy viselkedni, ezért aztán összevagdosott egy nagyszájú örömlányt. Teljesen meg volt győződve tette jogos mivoltáról, ezért ellenkezés nélkül velem tartott a bíróságra, hogy ott ismerjék el ártatlanságát. Szegény!

Kill Frog Morton: Végül egy veszélyes bűnözőt kellett likvidálnom, aki a Wannamingo Bánya bejáratánál telepedett le. Elég kemény volt a harc, de megérte: kiderült, hogy a fickónak van három bátyja is, akik attól kezdve sokáig szórakoztattak bosszúhadjáratukkal.

Find the excavator chip: A két rivális bánya mindkét munkagépe egyazon időpontban egyazon okból kifolyólag meghibásodott. Nem kérdem ennek okát, egyszerűen megesik az ilyen és kész. Minden esetre nekem kellett megkeresnem a szükséges pótalkatrészt, amit az elhagyatott Wannamingo bányában találtam meg egy böszme fúrógépben. Elég kemény csatákat kellett vívnom ronda idegenekkel, akik azonkívül, hogy sokat és erőset ütöttek, még jóformán sebezhetetlenek is voltak. Egy erős ismétlőpuska azért megtette a hatását, időnként sikerült egy sorozattal leterítenem őket.



Én személy szerint, a Kokobeef (vagy hogy nevezték) tulajdonosának adtam a cuccot, aki az NCR pártfogoltja volt.

Mielőtt ezt a küldetést teljesítettem, megvásároltam a Wannamingo bánya tulajdonjogát a polgármestertől, aki az idegenek kipucolása után boldogan kifizette érte a vételár duplháját. Hehe, nem rossz.

NEW CALIFORNIA REPUBLIC

Ebben a rendőrállamban minden szabályt a vezetőség diktál. Szinte minden tilos, amit csak árnyalatnyilag is erkölcstelennek vagy veszélyesnek lehet találni. Így például sem én sem a társaim nem(!) rohangálhattunk fegyverrel a kézben, csak egyetlen illegálisan üzemeltetett kaszinóban lehetett szórakozni, és sehol nem lehetett narkóhoz vagy alkoholhoz jutni. Mégis ez volt még a legnormálisabb társadalmi forma, pont ilyen kemény kezű vezetésre volt szükség a káosz megfékezéséhez.

Test Mutagenic serum on a super mutant. Try Broken Hills: Az egyik doki bácsi újfajta szérum kifejlesztésén dolgozik, mellyel vissza lehet fordítani az emberek mutálódását. Épp elkészült az anyaggal, de szüksége lenne valakire, aki kipróbálja egy szuper mutánson.

Deliver Westin's holodisk to Lynette in Vault City: Miután elhoztad az árulóról szóló híreket Westinnek, vissza kell vinned a választ Vault Citybe. Nem nagy ügy.

Free the slaves in the slave pen, for the rangers: Az egyik épületben egy titkos szervezet képviselőibe botlottam, akik a rabszolgaság eltörlése ellen harcoltak. Módszereik nem túl bonyolultak, mindenkit lelőnek, aki emberekkel kereskedik. Így a város előtt állomásozó „cég" sem kivétel, ők voltak az első célpont a listán.

Retrieve parts/Gain access to Vault 15: Tandi régi idők tanúja, aki még ismerte az Óvóhelylakót a nagy hőst, ki megfékezte a Mester pusztító terveit. Most ő a város vezetője, és persze – mint mindenki másnak – neki is van egy megbízatása számomra. Egy komputer-alkatrészre van szüksége, melyet a 15-ös számú óvóhelyen lehet megtalálni. Ezt meg lehet szerezni harc nélkül is, de előbb-utóbb úgyis bunyóra kerül a sor, én összekötöttem a feladatot Darion „kiiktatásával."

„Take care of Officer Jack" for Mira: Ha jól emlékszem, ez volt az a küldetés, amikor egy őrült föl akarta robbantani magát az erőműben. Egy alkalommal sikerült lebeszélnem róla, de többször ez nem jött össze, a levegőbe repítette magát egy kezelőpanel egy részével együtt, ami veszélyesen instabillá tette az áramellátást. Csak meg kellett javítani a konzolt, és mindenki boldogan élt tovább – aki meg nem halt.

Complete brahmin drive: A fegyverboltos a városban kereskedelmi utak szervezésével is foglalkozik. Csatlakozni lehet őrként egy induló karavánjához, de nem árt alaposan felkészülni, mert öt–hat kemény bunyó várt rám az út során.

A roncstelepen állt egy pasas, aki némi pénzért cserébe apróbb módosításokat végezett az autómon, a fegyverboltban pedig a puskáim egyikét turbózhattam föl aprópénzért.

VAULT 15

Rescue Chrissy: Megérkezésem után nem sokkal belebotlottam egy nőbe, aki kissé paranoiásnak tűnt, de – mint kiderült – jó oka volt rá. Rossz emberek elrabolták a lányát, és szexuális rabszolgának használták (volna, ha egy kicsit ijedősebb a drága). A lényeg, le kell lőni a fogvatartókat, és megmenteni a vadmacskát. Kiderült, hogy a kommuna vezetője, egy bizonyos Darion nagyon gonosz bácsi, és az emberek jobban tennék, ha nem benne bíznának, hanem inkább az NCR-tól kérnének segítséget.

Kill Darion: A helybeliek elég egyszerűen intézik el a problémáikat. Az a Darion rossz fiú? „Öld má' meg, hé!" – szóltak. Hát, megöltem.

Give Spy holodisk to authority in NCR: A Vaultban talált holodiskekből kiderült, hogy egy kém férkőzött be NCR vezérkarába. Képzelheted, mit fog szólni hozzá Tandi, a vezetőjük, ha tudomást szerez róla!

Complete deal with NCR: Miután Dariont eltakarítottam az útból, a kommuna új vezetője, Zeke beleegyezett, hogy csatlakozzanak az NCR-hoz. Már csak meg kellett vinni a hírt Tandinak, hogy mindenki very happy legyen.

Szintén a Vaultban szerezhetsz tudomást a 13-as óvóhely „fellelhetési" helyéről. Talán nem árulok el nagy titkot, ha megmondom, ott lesz a GECK.

VAULT 13

Fix the Vault 13 Computer: Ez a hely intelligens, és békeszerető deathclawk fennhatósága alatt áll. Legnagyobb sajnálatukra valaki tönkretette a létfenntartó számítógépüket, és most karavánok megtámadásával kell élelemhez jutniuk. Ám felajánlják, hogy cserébe, ha megjavítom a cuccukat, megkaphatom tőlük a GECK-et. Egy hangazonosító modult kell szerezni, amit (ha jól emlékszem) Vault Cityben lehet találni, de New Renóban is meg lehet vásárolni.

Itt kezdődik a játék második része. Mostanra a falut megtámadták az Enclave emberei. Sokakat megöltek, a túlélőket meg elhurcolták. Szóval tök jó, hogy megvan a GECK, már csak a rokonaidat kell kiszabadítani.

SAN FRANCISCO

A régi város elpusztult ugyan a háború során, de kínai betelepülők egy új metropoliszt emeltek a romokból. Noha ők egész másfajta kultúrát képviselnek, mint az amerikaiak, nekik is megvan a maguk problémája. Így például két harciskola vetélkedése, Lo Pané és a Sárkányé. Ezek mesterei bizonyos időközönként megküzdenek egymással, hogy eldöntsék, melyikük irányítsa a várost. Egyelőre még kiegyenlített a küzdelem, de eljön majd az idő, mikor az egyik nagymester a másik fölé kerekedik és végez vele. Mondanom sem kell, itt is én voltam a végzet beteljesítője.

The Dragon wants you to take out Lo Pan hand to hand: Én a jók oldalára álltam, Dragon mellé tettem le a voksom. Mivel ez ideig nem különösebben fordítottam figyelmet a pusztakezes harc megtanulására, ő segített magasabb szintre kerülnöm, hogy legyőzhessem ellenfelét. Végül aztán elértem azt a szintet, amikor megmérkőzhettem Lo Pannal.

The Shi needs vertibird plans from Navaro: A helyi uralkodó osztálynak bizonyos repülő szerkezetre fáj a foga. Cserébe elvileg benzint lehet tarhálni tőlük, de ez nem biztos, mert eddigre már szereztem máshogy.

Get the vertibird plans for the Brotherhood of Steel: Egy másik csapat is érdeklődik a tervek iránt. Ha előbb nekik hozod el, lemásolják, így el lehet vinni a Shinek is. Ja, a papírokat egyébként Navarróban lehet elkérni a főtechnikustól. Mindenképp érdemes teljesíteni a küldetést, mert eztán elérhetővé válik a Testvériség főkomputere, amivel föl lehet badizni eggyel egy csomó tulajdonságot.

Find Badger's girlfriend in the hold below the ship: A város mellett állomásozik egy szép nagy tankhajó, amire majd szükség lesz a végcél eléréséhez. Ezért össze kell haverkodni a legénységével. Ennek egyik legjobb módja, ha megmented a lányt a hajófenékben a sok csúnya alientől. Vigyázz rá, mert akkor is megtámadhatják, ha nem vagy a közelében!

The tanker needs fuel: Ha szóba áll veled a kapitány, három okot hoz fel, amiért nem visz el

téged a hajójával. Az egyik, hogy nincs benzin. Én Badgert kértem meg, hogy hackelje meg a kínaiak adatbankját, és hozasson pár litert, de ennek elég szomorú vége lett. A benzin megérkezett ugyan, de két fegyveres is, akik szitává lőtték a szerencsétlent. Hüpp!

You need to use a FOB to access the navigation computer: Egy Friend or Foe nevű ketyerére van szükség, hogy a hajó navigációs központjába léphess. Ezt is Navarróból szerezheted meg, és a hajófenéken kell használnod a zárt ajtó melletti konzolon.

The navigation computer needs the NavCom part to work: Ha sikerült eljutnod a főszámítógéphez, ki kell cserélned az egyik panelt. A pótalkatrészt Vault 13-ban lehet megtalálni.

Be lehet jutni egy szekta, a Hubologist-ek „szent" gyűlésére. Nem sok értelme lenne a dolognak (leszámítva a „hírességeket", akik a nagysikerű Kerek dombok, nedves völgyek, illetve a Méteres kékeres című filmekben szerepeltek :)), de itt van az a kutató, aki 10 ezer creditért ellenállóbbá tudja tenni a power armorokat.

Rossz hírem van. Innentől sajnos gyorsítanom kell egy kicsit a leírás tempóján, mert már így is csak szűkösen fog beleférni a kiszabott oldalszámba. :(

MILITARY BASE

Nem sokat kell róla tudni. Bejutni csak egy sziklatorlasz felrobbantásával lehet. Egy itt található rudat kell erősíteni egy csille elé, arra meg dinamitot rakni.

Odabent meg kell javítani egy beteg generátort, és nincs is más hátra, mint az itt élő szupermutánsok múlt idővé változtatása. Ha jól emlékszem, csak egy power armor van itt, meg jópár erős (és drága) fegyver az áldozatoknál.

NAVARRO

Ez a főgonoszok egyik harcálláspontja. Több módja is van a bejutásnak. Egyik, ha új fiúnak adod ki magad, de akkor kint kell hagynod a társaidat, különben lelőnek. (Ehhez először a benzinkutast kell beetetni, hogy elárulja a jelszót.) Eztán már lehet ügyeskedni.

A kantinban beszélj a szakáccsal. Mindenfélét mesélni fog a FOB-ról, meg a főbázisról. Ezekkel az infókkal felkeresve a parancsnokot a föld alatti szobájában (ő van advanced power armorban) elkérheted tőle a cuccot, ami a tankhajó megjavításához kell. Ráadásul az egyik tiszttől kunyerálhatsz egy advanced power armort is.

ENCLAVE

Ha akarod, itt is sokáig ki lehet bírni bunyó nélkül. Aki advanced power armorban van, a helybeliek

maguk közül valónak veszik. Tehát vagy kint hagyod a társaidat, és okosan viselkedsz, vagy egyszerűen berontasz, és mindenkit legyilkolsz. A végeredmény ugyanaz, senki nem fog életben maradni, csak a módszerek mások.

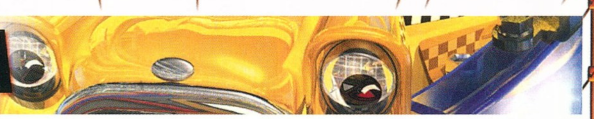
Egyébként, ha egyedül mész be, akkor is kell majd bunyóznod – legalábbis érdemes –, hogy megszerezd a kormányzó kódkártyáját, mellyel a végső összecsapásnál aktiválhatod a biztonsági rendszert, hogy egy időre eltereld a fő gonosz figyelmét.

Ja, a cél a központi számítógép felrobbantása, melynek módja egy robbanótöltet elhelyezése a legalsó szinten lévő terminálok egyikéhez.

Na, ennyi lett volna. Elég sok minden kimaradt ugyan, de csak ennyi fért bele ebbe a pár oldalba. Ez van. Ha valakinek még lenne kérdése, írjon nyugodtan az Emil címemre, ha tudok, válaszolok.

Bird

Big Race USA



Ugye emlékeztek még a C-64-es időkből a David's Midnight Magic flipperre. Legelső munkahelyemen hónapokon keresztül kínoztuk azt a szerencsétlen gépet, csak azért, hogy néhány ezer ponttal többet érjünk el a másiknál. Aztán következett az amigás időszak, melyben a 21th Century neve jelentett egyet a flipperrel. Aztán annak a kornak is vége szakadt, s sokáig csend honolt. Az Empire cég volt az első, aki felfigyelt erre az apró űrre, s persze egyből le is csapott rá. 3D-s flippereit hihetetlen precizitással dolgozták ki, s rögtön a nagyközönség kedvencei lettek. A Pro Pinball:Web és a Timeshock után megjelentették az újabb flipper őrületet, a Big Race USA-t. Mivel az első kettővel csak annyi volt a kapcsolatom, hogy néztem, amint mások játszanak, ezért nem szeretnék egy összehasonlításba belemenni. Elégedjünk meg annyival, hogy jelenleg a Big Race áll a legközelebb a játéktermi változathoz. A már szinte természetesnek számító video-bejátszások mellett az olyan apróságokra is oda tudtak figyelni, hogy a golyó pörögjön és csússzon, ahogy az életben.

Természetesen nem maradhatott ki a multi-ball opció sem, tehát senki se lepődjön meg, ha egyszerre 10 golyó jelenik meg a képernyőn, s azokkal kell zsonglőrködnie. Azt hiszem a számítógépes flipperek történelmében ez az eddigi abszolút rekord.

A golyó mozgatásával 640x480-as felbontásban nincs semmi baj. A gond akkor kezdődik, amikor átkapcsolunk 1024x768-as felbontásra. Lehet, hogy csak az I740-es kártya nem bírta a gyűrődést, de ebben a felbontásban bizony már szemmel láthatóan szaggatott.

A Big Race USA-ben egy sárga taxit kell keresztülvezetnünk Amerika legfontosabb városain. Minden város külön titkokat rejt, melyeket csak a legügyesebbek találhatnak meg.

Persze azoknak sem kell elkeseredniük, akiket a természet kevésbé gyors reflexekkel áldott meg. Nekik találták ki az ultra könnyű fokozatot, melyben szinte elég ránézni a kívánt helyre, s a golyó már odarepül. A viccet félretéve, a program variálhatósága rendkívüli. Az asztal dőlésszögétől a golyó felszínén megcsillanó fény erősségéig mindent beállíthatunk.

A fejlesztők gondoltak az Internetes megszállottakra is. Külön site-ot hoztak létre azoknak, akik össze szeretnék mérni az ügyességüket más flipper őrültekkel. Elegendő bemásolni a high-score listánkat, s máris egy világméretű flipper bajnokság résztvevői lehetünk.

Ennél többet igazából nem is érdemes áradozni a programról, tessék elővenni és játszani vele. Hopp, majd elfelejtettem, a játék fut DOS alatt is, tehát azok is bátran megvehetik, akik szerényebb konfigurációval rendelkeznek.

Mocsy

Nem hiszem, hogy akad a GURU szerkesztőségében olyan ember, aki nálam többet flipperezett valódi flipperasztalokon, az elmúlt tizenöt évben. Így aztán érthető, hogy a számítógépes játékok terén, szívem egyik csücskében a flipperszimulációk laknak. A BIG RACE USA nem csak minden idők legrealisztikusabb szimulációja, de a PRO PINBALL sorozatnak is ez az eddigi legjobb tagja. A tábla design most is a megszokott színvonalú, a nagyfelbontású zoomokhoz érdemes azonban elkalandozni a CD slideshow könyvtárába. A szimuláció minden képzeletet felülmúló, beleértve az olyan extremitásokat, mind a golyó felpattanása az üvegre, rázással a pálya különböző kiszögelésein való pattogtatása, vagy a tunnelekre történő felugratás. A zene végre nem CD track, így nincs többé az idegesítő rángatózás, ha a program a következő számott kezdi el játszani. Ez a játék a flipperszimulációk koronázatlan királya! Csak azért 99% nálam, mert az 1% a jövő flipperprogramjainak van fenntartva...

Nexus

EGY MÁSIK VÉLEMÉNY

93%

3DFX D3D

EMPIRE / www.empire-interactive.com
CUNNING DEVELOPMENT / www.propinball.com
Pentium 90 / 16 MB RAM / 10 MB HDD

Grafika	93%
Hang	90%
Játszhatóság	95%

Helyhiány miatt...

Egy új "rovatot" indítunk útjára ezzel a számmal. A "Futottak még" olyan játékokkal foglalkozik, melyek valamilyen oknál fogva nem kaptak – kaphattak – nagyobb teret az újságban. Ezek lehetnek kicsit régebbi (maximum 1–2 hónapos) játékok, melyek nem fértek bele akkoriban az újságba, vagy pedig olyan újrakiadások, melyekről mindenképpen szerettünk volna említést tenni. Ez nem feltétlenül jelenti azt, hogy rossz vagy középszerű játékokról van szó, sőt! A mostani kínálatban is találhattok igen színvonalas programokat, kiemelném a NAM-ot, ami akár két oldalas leírást is megérdemelt volna.

Lucas Arts újrakiadások

Azt nem tudhatjuk, hogy az Amerikában zajló hihetetlen StarWars-mizéria eredményeként jelent-e meg ez a két termék, de azt igen, hogy sokat lehet majd eladni belőlük. Mindkét termék összevont újrakiadás: az egyik a Jedi Knight, ami bónuszként tartalmazza a Mysteries of the Sith-et, a másik pedig az X-Wing vs Tie Fighter, természetesen egybecsomagolva a Balance of Power küldetéslemezzel. Sok újat nem tudok elmondani a programokról, és az sem tudható, hogy az eredeti CD-ket tartalmazza-e a két doboz, avagy netán már javított – patchelt – változatok kerültek fel a korongokra. Én semmiféle változtatást nem vettem észre bennük (mindkettő 1.0 verziójú). Érzésem szerint, nem kell bemutatnom egyiket sem, hiszen mindegyik elég sikeres volt a maga idejében. Mostani szemmel nézve mindkét játékon látszik, hogy nem manapság készültek. Sok olyan programot találhatunk, amely grafikájával, jóval felülmúlja mindkettőjüket, de ezt az apró dolgot gyorsan feledteti a StarWars univerzum visszaadhatatlan hangulata. Hiába, ez a 20 éves mítosz még ma is ott van a topon, főleg hogy jön a folytatás. A legfontosabb dolgot majdnem kihagytam: sajnos nem tudom, hogy Magyarországra jut-e majd ezekből a dobozokból, de ha igen, akkor gyaníthatóan igen olcsón meg lehet majd venni azokat. A kiadás hangsúlyozottan NEM budget kategória, az ár viszont már az: 30 amerikai dollár (számold gyorsan át!).

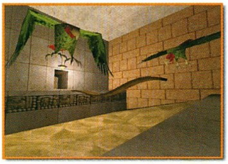
Buggy

Ez a játék sem a legfrissebbek közül való, hiszen valamikor tavaly ősszel jelent meg. Hely hiányában akkor nem írtunk róla semmit, most azonban szánunk rá egy hasábot. Az ötlet elég eredeti, hiszen nem normál méretű autókkal, hanem távirányítású modellkocsikkal kell versenyezni. Ezt a tényt már a pályaválasztáskor tudatosítják bennünk, és persze félreérthetetlenül erre utal a normál járgányon túlméretesnek tűnő antenna is. A grafikai kivitelezés teljesen érthetetlen módon néhol egészen pofás, máshol pedig nagyon gyenge (kocsiválasztó menü). A játék maga viszont egészen kellemes, teljesen jól eltalálták a távirgás kocsik irányítását és mozgását. A pályák grafikája is ötletes és eléggé változatos. A továbbjutás feltétele az éppen elérhető pályák minél jobb teljesítése, emellett új – jobban kezelhető, gyorsabb – autókat is így kaphatunk. Az egyetlen negatívuma, hogy a programozók nagyon gyenge munkát végeztek. A játék sajnos, erős gépet kíván maga alá. Az otthoni konfigon (húzott 266 MMX, Voodoo2 12 MB, 96 MB RAM) elég gyengén muzsikált (kifejezetten idegesítően lassú volt a menükezelés) 640x480-ban. Persze azért játszható volt, de a mai vetélytársak vagy gyorsabbak ennél, vagy sokkal jobban kidolgozott grafikát nyújtanak egy ilyen teljesítményű gépen.

Asteroids

Régi dolgok leporolása az Asteroids is, mellesleg egészen jól kivitelezett verzióban. A program nemrégiben jelent meg, és bár a dobozképek alapján nem vártam tőle túl sokat, de megnéztem. Sajnos, ismét kiderült, hogy le kellene már cserélnem régi 6x-os CD-meghajtómat, mert a program élénken érdeklődött induláskor az eredeti CD után – pedig az benne volt a meghajtóban. Valószínűleg valami másolásvédelmi hókuszpókusz volt, na de egy eredeti CD-vel nem kellene előadni. Nos, a kezdeti problémák kiküszöbölése után már ment is a játék (egy másik gépen). Az Asteroids eredetét a játéktermi játékok őskorára vezethetjük vissza. A TV foci után a következett a sorban, jó kis monokróm zöld képével az Atari egyik legelső pénzbedobós játéka volt. Aztán jöttek az otthoni gépekre írt változatok, most pedig megérkezett egy hipermodern 3D-s kivitel. Ki hitte volna, hogy egy ilyen játékhoz 3D grafikus kártya is elkél? Pedig van benne D3D támogatás, sőt illik is használni, ha már ilyen kütyü került a gépünkbe. Cserébe viszont olyan grafikát kapunk, hogy csak ámuldozunk: tiritarka fényeffektek, gyönyörű robbanások stb. Persze a játék menetén ez nem sokat változtat, ha valakinek tetszik, akkor az Atari 2600-as konzolon is eljátszik vele, ha meg nem, akkor PC-n sem. A tervezők szinte minden elképzelhető és elképzelhetetlen ötletet belesűrítettek a játékba. A legtöbbször nem is tudjuk, hogy hol vagyunk, csak történnek velünk az események. A 15-ös szint magasságában már olyan a kavalkád a képernyőn, hogy ember legyen a talpán, aki mindent nyomon tud követni. Mindent egybevetve a játék nagyon színvonalas, a stílust kedvelőknek mindenképpen ajánlom.

Montezuma's Return



Ismét egy tavalyi játék, mely szintén helyhiány miatt maradt ki az újságból. A demo alapján nem tűnt rossznak, pedig akkor még nem is volt 3Dfx kártyám – a grafikán pedig ez nagyon sokat dob. A játék egy furcsa keverék: kinézetre 3D-s first person shooter (bár itt lőni nem nagyon kell, maximum bokszolni), gyakorlatilag viszont sokkal inkább a logikára és az ügyességre kerül a hangsúly. A grafika egészen jól néz ki, de csak Glide módban, a szoftveres renderinget el lehet felejteni. A történet elég bugyuta, de ez már elfogadott ebben a kategóriában. Főhősünkkel fel kell derítenünk a rég elfeledett Inka Birodalom maradványait, mellesleg a megtalált kincsnek mi leszünk az egyedüli örökösei. Hmmm. A játékmenetben felfedezhetünk néhány úttörő törekvést. Az ?első személy nézetű játékokban általában nem látjuk a végtagjainkat cselekvés (például mászás, ugrás stb.) közben. Itt viszont látszik kezünk-lábunk, hibátlanul jól kivitelezett kéz- és lábkalimpálást végez főhősünk. A játékban külön megtalálhatjuk az eredeti Montezuma's Revenge névre hallgató játékot (szerintem C64-es verzió, bár lehet, hogy tévedek), ami még a 8 bites korszakban született. Sajnos, többeknek akadt problémája a program elindításával, nekem például mindig valami egérinicializálási hibával állt ki. Passz. Személy szerint nem estem hasra a játéktól: sem ötlet, sem kivitelezés szempontjából nem túl kiemelkedő – jó átlagos minősítést érdemel.

NAM

Ha már a vietnámi háborúnál tartunk, akkor mindjárt itt egy másik játék, szintén a GT kiadásában. Szerintem ez a legutolsó olyan program, amit nagy kiadó jelentet meg és DOS alatt fut. A játék alapja a nagysikerű Build Engine, az a 3D-s motor, ami anno a Duke Nukem 3D-t (és még sok más programot is) mozgatta. A probléma csak annyi vele, hogy legalább 2 éve elavult, azóta sokkal jobb, szebb és gyorsabb 3D-s motorok kerültek a piacra. Oké, ezeket licencelni kell, de hát a GT-nek van saját 3D-s motorja (Unreal). Nos, hogy ez hogyan is történt, azt már soha senki sem fogja kideríteni, mindenesetre 1998 telén megjelent egy olyan program, ami a maga nemében nagyon jó lehetett volna, csak egy igen elavult technológiát használ. Persze, ennek akad jó oldala is, hiszen egy gyorsabb 486-oson vígan elfut, és nem kell neki Windows98. A játék egyébként nem rossz, ha a fentebb említett dolgoktól elvonatkoztatunk, akkor egészen szép munka. Nagyon jópofa hangokra, gyors és kellően nehéz játékmenetre épül. Végül is lehet, hogy ez volt a cél. Bár kétlem. Szóval kritikus szemmel élők meg se nézzék, 486 tulajdonosoknak pedig ajánlom, mert nem annyira rossz. Ha valakinek ilyen régi gépe van, tutira örülni fog, hogy egyáltalán még megjelenik valami a szaurusz típusú masinájára.

Missing in Action

Ugye mindenki emlékszik még Chuck Norris alakítására a M.I.A. című filmben? Vietnámi háború, dzsungelharc, árulás stb. A filmnek ugyan volt folytatása, de ezt hagyjuk. Ellenben itt egy igen jó játék, amivel mi is alaposan beleélhetjük magunkat a vietnámi háború koránt sem egyszerű hétköznapjaiba. A játékban egy ifjonc pilótát személyesítünk meg (csak semmi karate meg judo), akit igencsak beletaszítottak a jéghideg mélyvízbe. Az első küldetés csak bemelegítő rutinfeladat egy csapatszállító helikopterrel, a következőkben viszont már ellenséges területek felett kell bizonyítanunk Mann barátunk rátermettségét. A játék elsőre nem tűnik bonyolultnak – főként, ha az iszonyatosan rossz billentyűzet konfigurációt átállítjuk kényelmesebbre –, és igazából nem is az. A feladatról mindig pontos infót kapunk az eligazításon, menet közben pedig a rádión, vagy a képzeletbeli pilóta társunk szolgáltat adatokat az ellenség hollétéről. A játékról legelőször a jó öreg Desert Strike (Urban, Jungle, Soviet) sorozat jutott az eszembe, a felállás itt is kísértetiesen hasonló. A grafikai megvalósítás azonban már a kilencvenes évek végét jelzi. Elsőre elfelejtettem beállítani a képernyőmeghajtónál a 3Dfx-et, és szoftveres renderinggel indítottam el a játékot. Tetszett! Aztán gyanús lett a dolog, mert néhány részlet nagyon kockásnak tűnt. A 3D kártya beállítása után újra elindítottam a játékot és leesett az állam. Az elém táruló grafika szinte élt, egyszerűen a tökéletesség határát súrolta. Döbbenetesen jól sikerült. A hab a tortán a köztes filmek minősége. Bár én sem vagyok egy nagy múvi hívő, inkább a renderelt animokat kedvelem, de a M.I.A. átvezető filmjei nagyon profin lettek meg komponálva. Nemcsak a szereplőket, a helyszínt és a kellékeket választották meg jól, hanem mellé csomagoltak egy jókora adag hangulatot is. Valahogy teljesen életszerűnek tűnik minden, tényleg ott vagyunk Vietnámban egy föld alatti bunkerben. A képek magukért beszélnek. Akinek van rá módja, az próbálja ki a játékot. Nem fog csalódni.

SakmaN
sakman@vogel.hu

Apache Havoc

A hanyatt lökött szélmalmok szerelmeseinek kedvében járt az Empire az Apache-Havoc elkészítésével. Nem csak lehetőséget adtak a két fenti típus kipróbálására, de rögtön rá is mutattak, hogy szerintük a CNN-nek hol kellene forgatnia a közeljövőben, hogy élesben lencsevégre kaphassa a forgószárnyasok koronázatlan királyait.

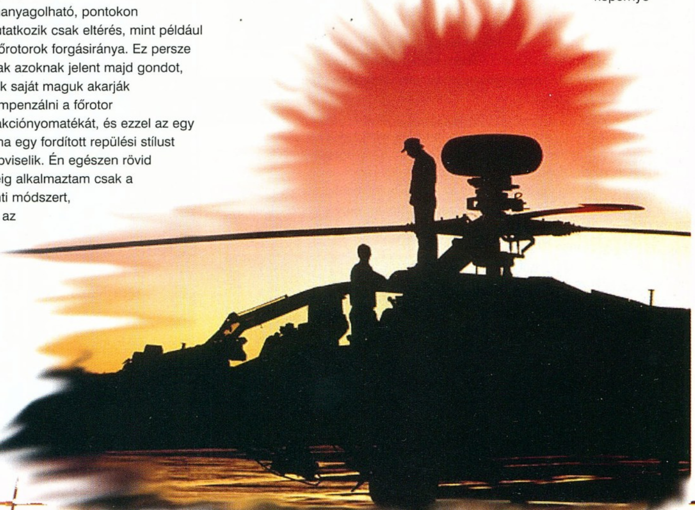
A be- és átvezető animációk – „magyarul“ intro és cutscene – rajongóinak sajnálatára az alkotók az „in medias res“ megközelítést alkalmazták a szerintük páratlan hangulat megteremtésének érdekében. A gyakorlatban ez annyit jelent, hogy a játékosok lelki szemei is komoly szerepet kapnak a színvonalas képi világ létrehozásában. Azt már csak mellékesen jegyzem meg, hogy a programozók, a fenti szemek tulajdonosainak nevét – meglehetősen önző módon – kivétel nélkül kihagyták a „Készítették:“ listából.

A körítés elhanyagolásával szemben viszont nagy hangsúlyt (dB/kg) fektettek a helikopterek minél élethűbb mozgásának kialakítására. Ez az akkurátus repülési modell biztosítja, hogy a Load Saved Game opciója – a játékosok szemszögéből nézve – az egyik legtöbbet használt, és emiatt talán a leghasznosabb menüpontja legyen a játéknak.

Ebből a bevezetőből talán kiderült, hogy a repülések és a gépkiszolgálás nagyobb erőpróbát jelentenek majd, mint a főtt tojásos spenótfőzelék leküzdése a napköziben.

Az Apache és Mi-28 kezelése majdnem teljesen megegyezik, ezért nem okoz nagy gondot, ha elunva a Jók oldalán vívott harcot – természetesen a csillagos-sávos zászló lobog ezen az oldalon – átülünk a betolakodók technikájába. Olyan, többé-kevésbé elhanyagolható, pontokon mutatkozik csak eltérés, mint például a főrotorok forgásiránya. Ez persze csak azoknak jelent majd gondot, akik saját maguk akarják kompenzálni a főrotor reakciónyomatékát, és ezzel az egy sima egy fordított repülési stílust képviselik. Én egészen rövid ideig alkalmaztam csak a fenti módszert, de az elvesztett gépek számának konstans emelkedése meggyőzött róla, hogy ezt érdemesebb a számítógépre bízni. Legnagyobb bánatomra ugyanezt kell mondanom a hajófedélzeti leszállásokról is, mert a sikeres küldetés könnyen végződhet a helikopter-hordozó parancsnoki felépítményének repülésirányító szobájában, ahova sok esetben nem csak sisakkal a hónunk alatt, hanem hajtó- és futóművestől, sőt fő- és farokrotorostól léphetünk be, ha magunk akarjuk végrehajtani a leszállásokat. A század gép- és hajózóállományának csökkenését nagymértékben elősegíti, hogy a pilótafülkéből legalább olyan jó a kilátás, mint az egri vár kazamatáiból. A pilótafülke ugyan kikapcsolható, ami sokkal jobb körbetekintést enged a környezetre, és lehetővé teszi, hogy a sikeres hajófedélzeti földetérés statisztikai valószínűsége 0% fölé emelkedjen (ha nem is sokkal), de az a tapasztalatom, hogy érdemesebb a robotot használni a visszatéréshez.

A robotpilóta általában véve az egyik legfontosabb eszköz, mert hajmeresztően kis magasságon viszi végig a gépet a talaj vagy a növényzet felett, és lehetővé teszi, hogy ezalatt az elég összetett célfelderítő és megjelölő feladatokat ellássuk. Valamiért ugyanis úgy oldották meg a belső nézeteket, hogy a műszerfalra pillantva nem látszanak az IHADSS (Integrated Helmet And Display Sighting System) jelzései, illetve külön lehet őket bekapcsolni, de olyankor meg a műszerfal kijelzői kapcsolnak ki. Kismagasságú repülésnél, harci körülmények között ez sokszor végzetes következményekkel jár, mert a gép könnyen beleakad a földi akadályokba, vagy túlságosan kiemelkedik a biztonságos takarásból, ha a radar vagy a taktikai képernyő



elvonja a figyelmet a repülési adatokról. Fordított esetben viszont nem tudunk elég gyorsan reagálni a légvédelmi rakétaütegek és repülőgépek fenyegetésére, vagy időben kitérni a már ránk kilőtt rakéták elől, lévén feltekintve nem látszik a taktikai kijelző, amin a kitérő manőverekhez szükséges adatok találhatók.

Talán ez a leggyengébb pontja a játéknak, mert így nem igazán lehet sokáig élvezni a bújócskára alapozott harcmodort. A siker érdekében marad inkább a „hit-and-run", mert ha már felfedezték, akkor nagyon könnyű préda a helikopter.

Esetleg az autohover segíthet, ha valaki profi módon megtanulja használni, mert a segítségével legalább nem támolyog a gép, de egy adott magasság megtartása még így is nagyon nehéz.

A fenti gondokat persze enyhíti, ha a terep elég egyenetlen, ahhoz hogy a bőrünkre vadászó rakéták elől fedezéket találjunk. Talán ezért is az „Aranyháromszög" a helyszíne az első küldetéssorozatnak, ahol a kínai intervenció visszaverésében kell kisegíteni a thai kormányt.

A háború nem rögtön az ellenség pusztításával kezdődik, hanem a sokszor teljesen eseménytelen felderítő vagy járőrrepülésekkel. Legalábbis nekünk,

kezdő pilótáknak. A bevetési tervből ugyan kiderül, hogy más személyzet már komolyan vásárra viszi a bőrét, de nekünk előbb bizonyítanunk kell a rátermettségünket, mielőtt harcérintkezésbe léphetnénk az ellenséggel.

A felderítő repüléseken néha belebotolhatunk egy reménytelenül menekülő Mi-17-be, vagy rövid időre megizzaszthat egy Mig-29 keresőradarja, de ettől eltekintve a legnagyobb változatosságot, a dzsungelt átszelő folyóvölgyek jelentik.

Később kijut majd a jóból, amikor az első ellenséges bázist kell elfoglalni, ahol a taktikai képernyőnket úgy borítják el a légvédelmi radarokat jelző karikák, mint a hula-hop verseny világbajnokát a győztes gyakorlat alatt.

A hadjáratok megnyerésének egyik lehetősége, ennek a nagyszámú ellenséges erőnek egy megadott szintre való redukálása. Nekem a kubai hadjárat során úgy tűnt, hogy az ellenséges erők létszámcsökkentésére tett erőfeszítéseim zátonyra fognak futni, a szovjet (orosz, FÁK stb.) hadiipar túltermelési válsága miatt. Ugyanis a hordozó Hellfire készletének majdnem felét elhasználva, mindössze annyit értem el, hogy az erőviszonyok 4 százalékot javultak a kubaiak javára.

Emiatt a győzelem eléréséhez a másik, inkább járható utat javaslom, azaz a térképen bejelölt bázisok elfoglalását. Ez sem lesz sétagalopp,

de valamivel reálisabb megoldásnak tűnt.

A harcok a valóságnak megfelelően valós időben játszódnak, ami azt jelenti, hogy leszállás után nem áll meg az élet a harctéren, amíg mi a következő bevetést tervezzük, vagy a gépünket fegyvereztetjük fel az új bevetéshez, addig az ellenséges erők tovább harcolnak a gép által irányított egységeinkkel. Ezzel kapcsolatban egy másik dolog: az időtényező legalább olyan fontos, mint a gépeink száma vagy a rendelkezésre álló fegyverzet.Ha kifutunk belőle, akkor – függetlenül az erőviszonyoktól – elveszítjük a hadjáratot. Szerencsére, a sikeres bevetésekért plusz időt kapunk, de aki félti a bőrét és az első keresőradar hangjára elpucol a harctérről, az elég vastag mínusszal is zárhatja a küldetést.

Bár az idő lényeges, mégis érdemes belőle áldozni egy keveset leszállás után a „mozizásra".

Ugyanis, ahogy mondtam, a csetepaté non-stop folyik, és egészen élvezetes, ahogy a különböző egységek ténykedését néhány másodperces vágásokban mutatja a program. Ráadásul a kameranézetek is folyamatosan változnak, ami majdnem filmszerűvé teszi a látványt. Sőt, ha valaki azt is tudja, hogy egy-egy egység hová tartozik, akkor a dolog, majdnem olyan, mint egy élő harctéri közvetítés.

Amikor leültem játszani a programmal, meglehetősen savanyú lettem a nem létező bevezetőtől, a TV-sorozat hosszúságú inicializálási időtől és a már elmondott irányítási nehézségektől. Azután – mint már oly sokszor – revideálnom (imádom ezt a szót, ha minden igaz azt jelenti, hogy felülvizsgálni, és olyan megfontoltnak hangzik) kellett a véleményemet, mert akik jól látnak a fent említett lelki szemeikkel, azok élvezni fogják a programot sallangok nélkül is. Persze némi tűrőképesség is kell majd a próbálkozó kedvű chopper pilótáknak, mert az „incoming fast and heavy – bip bip bip – bumm – mission failed" kombinációjú eseményt huszonnyolcadszorra is faarccal elviselni legalább olyan nehéz, mintha már csak az első sor szélére maradt volna jegy a Csillagok Háborújára.

Boy

Chaos Gate

A Warhammer világ – mint már sokszor megállapítottuk – az egyik legismertebb szerepjáték és táblás játékuniverzum, az SSI jóvoltából pedig az egyik legismertebb körökre osztott stratégiai játék is egyben. Amikor utoljára találkoztunk hőseinkkel a Final Liberationban már sejteni lehetett, hogy a sorozat és a benne szereplő lények sokszínűsége és változatossága miatt a folytatás sem fog elmaradni. Nos, igazunk is lett, a Káosz urai és az őket eltörölni igyekvő páncélos lovagok ismét megjelentek a képernyőn. Azoknak, akik játszottak már az előző résszel az irányítás és az elvek nagy vonalakban ismerősek lesznek. Történtek azonban komoly változások az engine-ben, és persze a szereplőkben is.

A Chaos Gate szekvenciális felépítésében megegyezik az előző résszel, azonban egy kis csavarással a 15 főküldetés közé becsempésztek egy csomó, inkább csak tréning jellegű küldetést. Ha nagyon bízunk magunkban (valószínűleg nem rögtön Mighty Hero üzemmódban kezdjük el a játékot), akkor kihagyhatjuk ezeket a küldetéseket, azonban ilyenkor számíthatunk rá, hogy a komolyabb szinteken erősen fognak hiányozni a megszerezhető skillek. Márpedig ezekből sokféle akad, hiszen minden hősünknek 10 jellemzője van. Ezek a skillek a játék folyamán finomodnak, persze csak akkor, ha használjuk is valamire az adott egységet. A tréning-küldetéseket arról ismerhetjük fel, hogy egy bolygórendszer megjelenésekor a küldetés leírásánál mi mindig a bal alsó sarokból indulunk el a jobb felső felé, akár egyenesen, akár 1–2 kitérővel. Eközben érdemes koncentrálni a program által mindenképpen javasolt felszerelési tárgyakra és speciális katonákra, mert nélkülük a fő feladat megoldhatatlan.

A küldetésekhez 8 egység közül választhatjuk ki a megfelelőt, illetve azt, hogy melyiket szeretnénk indítani. Az első pályákon csak egy csapatot mozgathatunk, ez később egészen 3-ig bővülhet. A csapatok mellé a későbbiekben lehetőségünk nyílik könyvtárost is csatlakoztatni, illetve Techmarine-t, ha speciális technikai feladatot is meg kell oldanunk. A hab a tortán – a speciális Terminator (ők a legjobbak a csapatok közül) csapat szerepeltetése, illetve a nagyon ritkán használható járművek harcba küldése. Még ezeknél is ritkábban kerül képbe a pap (Chaplain) és az orvos (Apothecary), míg az előbbi a mágia mestere, addig az utóbbi értelemszerűen a bajbajutottakon segít. A legáltalánosabb típust a Tactical Marine szakaszok képezik: ők a töltőanyag, hasznunkra válhatnak mindenfajta harcban, ha másért nem, a kis ellenfelek leszedegetéséért mindenképpen. Minden csoport csupán egy nehézfegyvert hurcolhat, a többieknek meg kell elégedniük a gránátokkal és a standard bolterekkel. A fennmaradó csoportokat az Assault és a Devastator egységek képviselik. Az előbbiek csak a speciális jump képességével tűnnek ki, melynek segítségével, a fallal körülvett, vagy éppen nagyon jól védett területeket tudják megközelíteni egy jól irányzott repüléssel. Lesz olyan küldetésünk, ahol csak az ő segítségükkel küzdhetjük le az akadályokat. Az utolsónak említett típusú manusok pedig az igazi fenegyerekek, ők a legkeményebbek a harcban, és nekik adatott meg vinni a legkomolyabb felszerelést is. Nem érdemes nyakig telepakolni embereinket gránátokkal és egyéb csecsebecsékkel, mert a pályákon elég sok bónusz ládát találhatunk. Ezek nagy része csak lőszert tartalmaz, azonban néha jobb fegyvereket is lelhetünk. Nem az összes emberünkkel tudunk mindent felvenni (itt nem számít a csapatban már meglévő nehézfegyverek száma). Sajnos, nem tudok konkrét megoldást nyújtani arra nézve, hogy kivel mit lehet, én is csak próbálkozás szintjén jutottam bizonyos cool

fegyverekhez. Arra is figyeljünk majd, hogy a küldetések feladatainak teljesítése után hiába kérdezi meg a program, hogy befejezzük-e a küldetést (és abbahagyjuk-e a ládákban való turkálást), ettől még lehetnek ellenfelek a pályán. Sőt, ha nagyon sokáig maradunk, akkor újak is feltűnhetnek. Ezeknek a káoszlényeknek az aktivitására pedig semmilyen panaszunk nem lehet majd…

Ha túlestünk a felszerelés megszerzésén, akkor máris jöhet a harc. A körökre osztott játékban mi kezdünk, az első körben elvileg ellenfeleink nem tüzelnek az első mozgolódásunk közben. A továbbiakban azonban számíthatunk rá, ha egy ellenséges egység tűzvonalába érünk, akkor gondolkodás nélkül elsüti fegyverét. Ez a mi egységeinkre is igaz feltéve, ha figyelembe vesszük a Point Save üzemmódot, ahol minimális számú akciópontunk megmarad egy esetleges válaszlövés elvégzésére. A pontjainkat be kell osztanunk a mozgatásra és a lövésre egyaránt. Itt rögtön felhívnám a figyelmeteket egy bosszantó bugra, amely akkor jelentkezik, ha guggolásból indítjuk emberünket, ugyanis ilyenkor a célterület eléréséhez szükséges pontok kiírásában nincs benne a felállás pontja (2). Ez biza ciki! A lövések pontértéke nagyon rapszodikus, rengeteg mindentől függ: az adott harcos skilljeitől kezdve a csapat többi tagjainak elhelyezkedésén át egészen addig, hogy az adott körben hányadik lövésünk volt a választott fegyverrel. Nem kell megijedni, az elején iszonyú nagy a lövések pontigénye, a továbbiak azonban sokkal kevesebbet igényelnek.

Egy harc forgatókönyve a következőképpen néz ki. Az első két kört azzal kell eltöltenünk, hogy az összes emberünket biztonságos helyre juttatjuk, ami jelen esetben bármilyen szilárd fedezéket jelenthet, és természetesen leguggoltatjuk őket. Nem árt úgy elhelyezni őket, hogy a későbbiekben mindenképpen védeni tudják egymást és a saját pozíciójukat. Nem kell sokáig várnunk arra, hogy meginduljon a roham, szépen sorban érkezni fognak a kuncsaftok. A fontossági sorrendre mindenki rá fog érezni egy pillanat alatt. Először a nehézfegyverekkel érdemes tüzelni, azután tűzoltásképpen a kisebb hatékonyságúakkal is. Előfordulnak olyan ellenfelek is, akik visszatáncolnak, ha az induló csapat egy bizonyos részét kinyuvasztjuk. Ne örüljünk korán (és ne igyunk előre a medve bőrére, mert foltos lesz) hiszen a gondolkodók szinte majd minden esetben újra támadnak. Akit így az első körben érdemes kiemelni – ugyanis a leggyakrabban előforduló komoly veszélyforrás – az az 5-ös formációban előforduló Chaos Space Marines 2 tagja, mert hozzánk hasonlóan komoly fegyverzettel rendelkeznek. Persze a Cultistokon kívül (ők futamodnak meg állandóan) a Word Bearerek (ez a másik nevük) a leggyengébb ellenfelek, azonban számukat tekintve ők vannak a legtöbben. Az összes ellenfél próbálkozásait csírájában kell elfojtanunk, de persze ez később egy kicsit nehézkes lesz… Ha túlestünk a bemutatkozáson, és már csak szórványosan jönnek ellenfeleink, akkor irány a következő lépcsőfok, a fix erődítésekben a közelben tartózkodó lesipuskások kifüstölése. Felhívom mindenki figyelmét ezzel kapcsolatban egy apróságra: a gép is ismeri a guggolás jótékony hatását. Ezek után már folyamatos nyomulással, szép lassan előrehaladva tisztíthatjuk meg a területet a káosz

teremtményeitől, és persze teljesíthetjük a kapott feladatot. A teljesített küldetés után besöpörhetjük az elismeréseket – tapasztalati pontok, no meg némi medál képében. Embereink szintet is fognak lépkedni, valamint a mágiát használók a következő bevetéskor már egy új tudásszintet birtokolnak.

Rengeteg mindent lenne érdemes még elmondani a Chaos Gate-ről, azonban az oldalak végessége, no meg a karácsonyi dömping jótékony hatása miatt lassan be kell fejeznem az értekezést. A Chaos Gate első körben nem nyújtott sok örömet, az előző rész inkább a technikai felszerelésre és a járművekre helyezte a hangsúlyt, míg a mostani a katonákra. Ennek oka valószínűleg a fejlesztés irányvonalában keresendő – a skillekkel és a mágiával. Nekem ugyanis eléggé hiányoztak a tankok és a különféle ágyúk, de azért meg lehet szokni a lábasok hadát is. Időnként komoly bugoktól hemzseg a program, példának okáért a minimap kinyitását nem ajánlom senkinek, mert ezek után állandóan hibaüzenet hegyeken kell átgyalogolnunk. A problémák egy részén segít a kiadott 1.1-es patch, mely megtalálható a CD-n csakúgy, mint néhány fontos kiegészítés és magyarázat, mely nem fért el ezen a szűk 2 oldalon. Ha nem vágyunk gyors és őrlő küzdelemre, akkor jó választás lehet a Chaos Gate, azonban a monotonná váló zene, a kissé idétlen hanghatások és a nem éppen briliáns grafika nem tudja feledtetni velünk, hogy legjobb esetben is csak a középmezőny felső részében tanyázó programmal akadt dolgunk. Ha nem lenne a Warhammer 40 000 név odabiggyesztve a játék dobozára, akkor lehet, hogy az SSI sem nyomna sokat a latban. Természetesen, azért az SSI-s fiúkat sem ejtették a fejükre, hogy egy ilyen programról ne húzzanak le minél több bőrt.

Bear™

3DFX ☐ D3D ☐

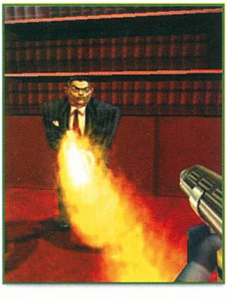
MINDSCAPE / www.mindscape.com
SSI / www.chaosgate.com
Pentium 133 / 32 MB RAM / 80 MB HDD

78%
70%
80%

Quake rovat

Hiába a Sin, a Half-Life és a Heretic II, mindet végigvitted, és már megint akció nélkül maradtál? Bármelyiket is választottad hármuk közül, számíthatsz új dolgokra.

A Sin esetében sajnos csak pénzért, a megjelenéshez közeledő hivatalos küldetéscsomagjának képében, a Wages of Sinnel; annak is elsősorban 17 új pályájával, melyeken 10 újfajta ellenfélhez hét új fegyver jut (lesz itt aztán arzenál, ha a Sin eredeti játékszereit is mind meghagyják!). Gonosz biogenetikus barátnőnket meghatározhatatlan időre eltávolítottuk a béke útjából, most viszont itt van Gianni Manero, és a kalandok folytatódnak. Az újoncnak számító 2015, Inc. hálós játékra is tartogat még egy extrát, néhányra az új csatatereik közül bekerültek járművek is, egészen pontosan kecses, röpködő Hoverbike-ok. Figyelembe véve, hogy a kiegészítők általában nem túl népszerűek, a sikere egyelőre kétséges. Bár az is igaz, hogy a küldetéscsomagok közül egy bizonyos éppen hetek óta vezeti a listákat. StarCraft: Brood Warnak persze vajmi kevés köze van ehhez a témához, legfeljebb, hogy a Blizzardéknál is nagy népszerűségnek örvendett, így sok időt elrabolt a Quake Team Fortress, nemhiába említik meg a Credits szekció köszönetek részében. Ha pedig már elkalandoztunk TF-hez, maradjunk is nála: mégsem marad a Half-Life Team Fortress, pontosabban TF Classic nélkül. Nem TF2, az marad a sokadik alkalommal változtatott tervek szerint külön játék, ellenben a HL-hez mindenki ingyen letöltheti majd a nagy klasszikust. Jelentősebb változtatások nélkül, persze, már az is elég jelentős újítás lesz, hogy a HL-hez igazítják.



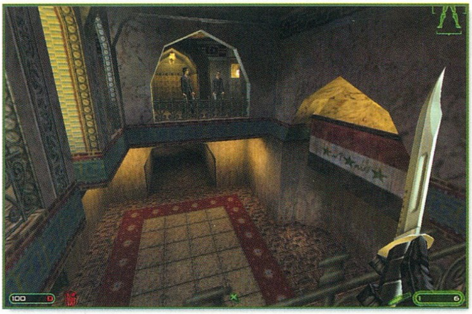
Az elkészítésének az oka, hogy minél több emberrel megismertessék az eredeti TF-et, azokkal is, akik eddig még nem találkoztak az 1996 júliusában pusztán hobbyból született, majd több mint egy éven át aktívan fejlesztett Quake-módosítással. A pályákat és egyebeket mind a nagy ősből vették vagy másolták át, a régi „Quake Guy" fickót és a fegyverek modelljeit természetesen azért nem fogják egyszerűen átemelni, lesznek újak. Mindezzel igazán csak az a baj, hogy január végére ígérték, most pedig már február elejét mutat nálam a naptár.

Akik megkedvelték a Heretic II varázsolgatással teli, külső nézetű világát, biztosan szívesen letöltik majd az ajándék Expansion Packet. Tartalma bőven elfért és elkélt volna az eredeti kiadáskor is, de legalább most, ha végeztek a bétatesztelésével, már birtokba vehetik a rajongók. Elsőként megérkezett Kiera, egy női játékosmodell hálózatra, illetve egy adag új pálya is. Egyébként már a Hálón is lehet majd csapatjátékot nyomatni, a neked hiányzó új modellek és skinek pedig a szerverekről automatikusan letölthetők lesznek. Ráadásként még egy halom apróság: a páncél állapotáról kijelző, hibák javítása,

> ***A következő módon paraméterezd a Half-Life-ot, ha el szeretnéd érni a konzolt bármikor és a csalásokat is engedélyeztetni akarod (hogy eleve a konzollal induljon, ahhoz adj hozzá még egy -toconsole-t): hl.exe -console+sv_cheats 1.***
>
> ▶ CHEAT

A3D 2.0, illetve EAX-hangszabványok ismerete, ignore parancs (az idegesítő játékosok szövegelésének figyelmen kívül hagyására); valamint mindaz, amit hivatalosan még titokban tartanak. A hírek szerint bekerült egy új védővarázslat is, vagy lehet majd támadást blokkolni az egyes fegyverrel.

Mindenesetre a fenti nagyszabású tervek mellett az is éppoly fontos, hogy a független, lelkes amatőrök serege mit alkot. A Sin – sajnos, úgy tűnik – nagyon



leült; nincs semmi észrevehető aktivitás sem maga a Ritual, sem mások részéről. A Heretic II-vel már némiképp jobb a helyzet, de még így sem érhet a Half-Life közelébe, aminek egyszerűen fantasztikus fogadtatásban volt része. Nyilván az is elősegíti népszerűségét, hogy a Valve továbbra sem állt le – már a játék kiadása után hamarosan megkezdett – jó szokásával, mely szerint rendszeres időközönként maguk is készítenek egy-egy új pályát vagy modellt. Internetes szerverek számában sincs hiány, annak ellenére, hogy még mindig Win32 az egyedüli lehetséges platform erre. Erősen javallott ránéznéd a PlanetHalfLife.com-ra, ott pedig mondjuk Radiumékra, ahol abszolút kiváló minőségű pályakritikákat találhatsz.

A Raven Software a Heretic II után most elhagyja a fantasy világát, a Soldier of Fortune már egy ultrarealisztikus világában játszódik. Pénzért cserébe fogadsz majd el megbízásokat, amiből felszerelést, fegyvereket vásárolhatsz vagy akár társakat is szerződtethetsz. A tervek szerint inkább taktikai és stratégiai képességeidet kell majd megerőltetned, nem pedig ugrándozási vagy nyomógomb-keresési tapasztalatodat, ami felettébb kellemesen hangzik. Ők egyébként megmaradnak a régi formulánál: lesz egy- és többjátékos-mód is, nem specializálódnak külön egyikre sem, bár legfőbb szívügyüknek az előbbit tekintik. Ott biztos, hogy nem vágnak meg semmit, és nem adják ki az egészet addig, amíg azt lelkiismeretesen be nem fejezték. Abban azért követik a trendet, hogy kizárólag GL-t tudó kártyákkal fog majd elindulni. Alap most is a Quake 2 motorja, mint Kenn mondja: miért is cserélnék Unrealre vagy LithTechre, hosszú kapcsolatuk volt már az id-vel, ugyan minek megjavítani valamit, ami működik. Lesznek ezúttal is saját továbbfejlesztéseik azért, mint ahogy a karakterek változtathatják majd az arckifejezésüket.

fdsOft

(Quake.hu, http://quake.pganet.com)

OLD MAN

Tuningműhelye

HardWerem-96 KFT

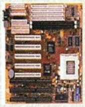
Budapest,VI.Csengery-u.55.

Telefon: 3-326-841, 06-20-244-647

Nyitva: 9-18 óráig, pénteken 9-17 óráig

- Válogatott processzorok -

- A legújabb Pentium, és Pentium II. alaplapok -



- Csúcs tuning-konfigurációk -

E-mail: oldman@mail.matav.hu

Home-page: http://www.internetto.hu/stb/hardver/

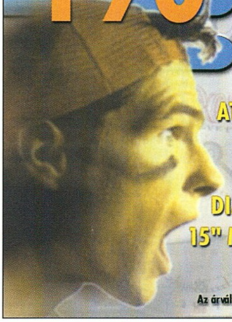
LORD

COMPUTER

1149 Budapest, Nagy Lajos király u. 121-123.
Telefon: 469-6000, 222-1270 Fax: 469-6006
H-P: 10-18h Faxbank: 233-3666/1024##

Itt a METAL!

190 000.-



Abit BH-6, Celeron 333A,
64MB-100MHz RAM,
ATX-miditorony, 3.2 GB HDD,
32x CD-ROM,
SB LIVE! hangkártya,
DIAMOND VIPER V550 16MB,
15" MONITOR, AKTÍV HANGFAL,
EGÉR, WIN 95 billentyűzet

Az árváltoztatás jogát fenntartjuk! Az árak az áfa nélkül értendők.

AQUA computer

Bp. 1072 Dohány u. 38.
Tel: 322-4658 Fax: 343-45-44
Faxbank: 233-36-66 / 1135
www.aqua.hu

Tetszőleges konfigurációk összeállítását 1 napra vállaljuk

OTP Hitelügyintézés a helyszínen

Gépeink a vételár 20%-ának befizetésével elvihetők!

ALKATRÉSZEK TELJES KÍNÁLATA A LEGJOBB ÁRAKON!!!

Tesztelt, tuningolható Celeron A processzorok

Alkatrészekere 1 év , konfigurációkra 1 + 2 év garancia!

NETWORK GAME CENTER

COMPUTER CLUB

ELKÖLTÖZÜNK !

MÁRCIUS 1-TÕL AZ OKTOGONTÓL 2 PERCRE LESZÜNK, A ZICHY JENŐ UTCA 43. SZÁM ALATT

A MOSTANI ELÕNYÖK MELLETT AMI ÚJ:
NYITVATARTÁS 10-IG
AKÁR EGÉSZ ÉJJEL IS MARADHATTOK
KEDVEZMÉNNYEL, ELÕRE EGYEZTETVE
QUAKE-MARATHON
(BÕVEBBEN A CLUBBAN)
ÚJ FEJHALLGATÓK, EGEREK
HANGULATOS KÖRNYEZET

VI. KER. ZICHY JENÕ U. 43.

3532592

Gravis Blackhawk Digital

A Gravis a hírnevét az azóta legendássá vált Analog Pro joystickkal alapozta meg első körben. A négy független tűzgomb, throttle kontroller, a kényelmes borítás, a nagyfokú precizitás és az ellenállóság miatt évekig a jostick-toplisták élén tudott maradni az Analog Pro. Az évek múltával természetesen fejlődött a joystick-technika is, egyre több és komplexebb funkcióval ruházták fel a cégek az egyes jostick-csodákat. A Gravis a fejlesztésben is élen maradt, és az elsők között hozott ki szabadon programozható gombok egész sorával felszerelt kontrollereket. Az új termékvonal mellett azért meg akarták őrizni a céget ismertté tevő általános célú joystick-okat is, ezért tavaly kihozták az Analog Pro utódját, Blackhawk néven.

A Blackhawk sok mindenben emlékeztetett az eredeti Analog Pro-ra, de természetesen számos területen előrelépett ahhoz képest. A Blackhawk, nevének megfelelően fekete alapszínt kapott, és örökölte a meglehetősen nagyméretű és biztos tartást adó alapot, melyen most is helyet kapott egy forgatható throttle kontroller. Az irányítókar eredetileg puritán designja átalakult, és ergonomikus formát öltött. A kar teljesen kézbe illik, és a hosszabb ideig tartó játék során sem fárad el a csuklója az embernek a kéztámasznak köszönhetően. A Blackhawk-on négy tűzgombot helyeztek el, melyek igen kézre esnek: elöl, a mutatóujj és a középső ujj egy-egy nagyméretű tűzgombot kezel, míg a hüvelykujj hatótávolságába két gombot is raktak. A gombok elhelyezésénél ügyeltek arra, hogy a joystick fogásakor, az arra "felfekvő" ujjakat ne kelljen külön elmozdítani a gomb eléréséhez. A tűzgombok mellett még a kar tetejére helyeztek egy nyolcirányú panoráma-gombot, mely szimulátoroknál jöhet nagyon jól.

A Blackhawk sikere után igyekeztek még egy lépéssel tovább lépni, így készült el a Blackhawk Digital, mely kinézetében megegyezik elődjével, de számos hasznos új funkcióval ruházták fel. A névben szereplő digital jelző több dologra utal egyidejűleg. Ezek egyike, hogy bár a joystick a felhasználó számára ugyanúgy viselkedik, mint analóg elődje, de belül teljesen digitálisan működik, így kalibrálni sem kell, és maximális precizitást biztosít.

A digitális másik jelentése azonban a programozhatóság lehet. A Blackhawk Digital gombjaira ugyanis 13 billentyű-funkciót állíthatunk be egyidejűleg (4 gomb, throttle plussz nyolc panoráma-gomb irány). A joystick programozása rendkívül egyszerűen történik, hiszen itt is a már bevált Keyset Manager aktuális változatát adják a joy-hoz. Ebben a programban néhány klikkeléssel, és gombnyomással képesek vagyunk igen komplex konfigurációk beállítására, de aki lusta erre, azok számára kész beállításokat is mellékelnek a legismertebb játékokhoz. A Blackhawk Digital egy másik hasznos eleme, hogy van rajta egy joystick-elosztó kábel is, így bármely gépen azonnal lehet még egy joystick-ot csatlakoztatni a rendszerhez, és már indulhat is az egymás elleni küzdelem.

A Blackhawk Digital mindazok számára jó választás lehet, akik egy Windows 95 és 98 alatt programozható joystick-ot keresnek általános célra. A komplex szimulációk kedvelői számára kevés lehet a négy tűzgomb, de mindenki más megtalálja ebben a joystickban a számítását. Precíz, megbízható, programozható és kényelmes – ezek az alapvető jellemzői a Blackhawk Digital-nak, és ezt a listát teszi teljessé a három év garancia.

GRAVIS EXTERMINATOR

A Gravis Exterminator formájában emlékeztet a Nintendo 64 kontrollerére, így igen tetszetős, és emellett igen ergonomikus is. Az átlagos méretű kezű embernek pontosan belesimul a két kezébe az Exterminator, így hosszabb távon sem görcsölnek be a kézizmaink. Miután megismerkedik az ember az Exterminator-nak a Gamepad Pro-tól teljesen eltérő fogásával, akkor tűnik fel, hogy a gombok mennyire „kézre esnek". Az egyes tűzgombok, és egyéb gombok elhelyezésénél ügyeltek arra, hogy az ujjak komolyabb megdolgoztatása nélkül el tudjuk érni őket, ami nem lehetett könnyű feladat... Jobb oldalra került egy hatos blokk tűzgombokból, félkör alakban. Az új legömbölyített design-nak megfelelően a gombok is gömbölyded háromszög alakúak. Ez a megoldás nagyon szép, és kapcsolás a Gravis-tól megszokott precizitással működik, de a gombok az eddig megszokottnál kisebb méretűek és elég közel vannak egymáshoz. A jobb oldalon ezen kívül még elhelyeztek egy nyolc irányú panoráma-gombot (hat-switch) is a szimulátor-rajongók és autós programok kedvelői számára, valamint egy plusz trigger-t, mely gyorsan elérhető a hüvelykujjal. Az Exterminator elülső felületének bal oldalán található meg a megszokott, nyolc-irányú digitális irányító pad, de emellett egy új paddel bővítették ki a kínálatot, egy analóg változattal. Az Exterminator újdonságai közül talán ez a legjelentősebb. Aki még nem próbálta ki, hogy egy a Motoracer 2, vagy Need for Speed 3 stílusú, versenyzős játékot milyen vele irányítani az elég sokat vesztett. Az eddigi elég nehézkes és „szakaszos" kormányzást el lehet felejteni az analóg pad révén. A gamepad tetején adódó maradék helyet természetesen nem hagyhatták ki a tervezők: középen elhelyeztek még két igen jópofa alakú gombot egymás mellett, és egy tolóerő-szabályzót. A flipper-gombok maradtak hátra, melyekből szokatlan módon két pár is van az Exterminatoron. Elölre két nagyméretű analóg flipper gomb került, míg a digitális flipperek alul foglalnak helyet, és a középső ujjunkkal tudjuk aktiválni őket. Az eddig elmondottakból már látható, hogy az új divat az analóg és digitális kezelőszervek és gombok kevert használata, de azért a gombok programozhatósága is igen népszerű funkció maradt és marad is. Az erre szolgáló segédprogram kezelését még egyszerűbbé és átláthatóbbá tették, néhány kattintás az egérrel és kész az új konfiguráció. Most már ezeket nem a felhasználónak kell a játék előtt feltölteni, hanem a konfigurációs util-ban megadható, hogy mely program fut le a játék elindításakor, így a gombkombináció egyúttal automatikusan beállításra kerül. Összességében a Gravis Exterminator-ról elmondható, hogy egy nagyon eltalált, kényelmes gamepad, mely méltó utódja a Gamepad Pro-nak.

Pixel Multimédia
1088 Budapest,
Rákóczi u. 13.
Tel.: 266-6059 Fax: 318-6651
www.pixel.hu

INFO

Extreme Game Club

EXTREME COMPUTERS

Aki ebben a hónapban vált tagságit az Extreme Game Clubba, az a tagsági árából 20% kedvezményben részesül. Ezt a kártyát jelenleg 10+1 (a későbbiekben folyamatosan bővülő) állandó kedvezmény igénybevételére használhatod fel! A +1 kedvezmény minden héten egy extra akciós hardverre vonatkozik!

KEDVEZMÉNYEINK:

1. Minden hardver cikkre fix -3% !
2. Ingyenes szervíz és hardver tuning!!
3. Minden megrendelt játék software árából kedvezmény!
4. Minden lejátszott óra árából -25%!
5. Minden 10 lejátszott óra után 2 óra ingyen!
6. 2 db, 2 órára szóló helyfoglaláshoz 2 db Coca Cola termék ingyen!
7. Minden hónapban az új tagok közül 1 visszakapja tagságija árát!
8. Adatrögzítés CD-re kedvezményes áron!
9. Személyre szabott helyfenntartás!
10. Ha négyen jöttök minimum 2 órára, egyikötök a vendégünk!

Szeretettel várunk!!

Amennyiben ezt a hirdetést bemutatod üzletünkben, 1 óra játék esetén + 1 óra játékidőt bocsájtunk rendelkezésedre! Ha pedig tagságit váltasz, az árból +500.- Ft engedmény és 1 óra ingyen játék üti markodat, amennyiben alant bepecsételtetsz boltunkban!

További információért hívj minket!!

Telefon/Fax: 06 209 21 86 86
06 209 808 625
302 30 68

PH

Cím: Bp. VI. Podmaniczky u. 2.
Nyitva: H-P: 10-19

TENSION

BudapestNet Internet Café ajánlata

Budapest NET

Cégünk rendkívüli akciót hirdet.

Használt P200MMX konfigurációit, hat hónap garanciával utolérhetetlen árakon kínálja.

Pentium 200MMX proci,
Gigabyte TX3 alaplap,
Quantum 2,1 Gb Udma HDD,
32Mb SD-RAM,
SB AWE 64 hangkártya,
S3 Virge 4Mb VGA,
3Dfx voodoo 4Mb,
Daewoo 15" monitor.

AKCIÓ!!!

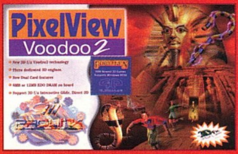
Netto: 127.000.-
Brutto: 158.750.-

Érdeklődni lehet:
BudapestNet Internet Café
V. ker. Kecskeméti u. 5.
Tel.: 328-02-92
Fax: 328-02-94

PixelView VISUAL MEDIA

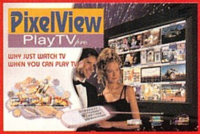
WIN COMPUTER
1067 Budapest, Szondi u.19.
Tel.: 353-4304, Fax: 317-2834
http://www.win.hu
E-mail: win@win.hu

- **3Dfx II Voodoo2:**
  3x 3Dfx chip
  12MB EDO RAM
  3D-s játékok:
  Forsaken,
  Incoming,
  G-Police



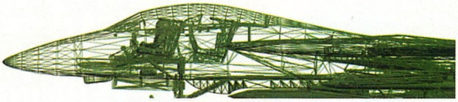
- **3Dfx Voodoo2 Banshee:**
  16MB, AGP busz
  játékok

- **PlayTV pro:**
  PCI TV-tuner kártya
  Beépített teletext
  Video + Audio capture
  FM rádió (opció)



- **All-in-Combo TV:**
  Intel 740 chip AGP busz
  3D VGA 8MB SDRAM
  Philips TV tuner (overlay)
  FM rádió + Teletext
  Videó digitalizálás + „képlopás"
  Távirányító hardver
  DVD/MPEG II szoftver

3D STUDIO MAX



MODELLEZÉS II.

Szevasztok, olvasók. Egy kicsit összetettebb bevezetőt találhattok majd a CD-n, de gondolom az újságot amúgy is előbb kezditek el olvasni, először tehát itt szeretném megköszönni, hogy végre elkezdtetek leveleket írni. Csak így tovább, ne habozzon írni senki. Másodszor, küldjetek nyugodtan képeket is, a jobbakat majd igyekszem beletenni az újságba. Végül, ha minden igaz, mostantól új e-mail címre írhattok. Az előző számban a modellezés témájába kezdtem bele, most tehát ezzel mennék tovább, és a mellékleten találtok majd néhány konkrét feladatot, megfelelően kifejtve (ezekhez itt kevés a hely.)

Első helyen említettem lehetséges módszerként a primitívek használatát. Nos, erről túl sokat nem lehet írni – az esetek túlnyomó többségében pusztán primitívekből nem lehet megfelelően felépíteni egy tárgyat, a valós világ objektumai ehhez túl összetettek (kivétel a real-time 3D, pl.: a játékok). „De hát például egy hirdetőoszlopot meg lehet csinálni egy hengerből vagy egy dobozt egy kockából” – mondhatná most valaki. Sajnos, ez nem így van, ha kicsit alaposabban megnéztek egy ilyen tárgyat, látható hogy a hirdetőoszlop tetején van némi díszítés, meg belül üreges és ez néha látszik; a dobozunknak meg távolról sem teljesen simák az oldalai, szögletesek a szélei, meg általában ki is lehet valahogy nyitni – hát még ha faragások díszítik. Röviden, a primitívek önmagukban nem elegendőek.

És ezzel sikerült is kilyukadnunk két alapvetően fontos tényezőhöz, amiket sosem szabad figyelmen kívül hagyni a modellezésben. Az egyik az, hogy a sem a természet, sem az ember nem szokott létrehozni olyan tárgyakat, amelyeknek formái egyszerű geometriai primitívek lennének. Másodszor pedig, a lehetőségeinken belül tökéletesen kell leutánoznunk a tárgyak formáját vagy úgy kell fiktív dolgokat létrehoznunk, hogy megfeleljenek a természetbeli szabályszerűségeknek. Az élethű képek készítéséhez a kulcs a megfigyelés, az alaposság, és a megértés.

Vizsgáljuk meg alaposan a kívánt formát, mielőtt dolgozni kezdenénk a számítógépen, értsük meg miért olyan, rajzoljuk le (bármilyen gyenge legyen is a rajztudásunk), esetleg gyurmázzunk is nyugodtan. Munka közben pedig nézegessük a terveinket, tapogassuk, forgassuk a szobrocskákat. Nem véletlenül láthattok rengeteg vázlatot, tervet egy animációs stúdióban a falakra kirakva, például amikor egy „így készült” filmet néztek.

Meglepő módon egyébként a teljesen laikus szem a legjobb bíró a 3D-s renderelt képeknél. Az átlagember valami különös, megmagyarázhatatlan módon megérzi, egyből észreveszi, ha egy tárgy (vagy animáció, de az később jön) nem pont olyan mint a valóságban – márpedig mi át akarjuk verni, el akarjuk hitetni vele, hogy amit lát, az többé-kevésbé valódi. Mint említettem, a mi istenünk a részletekben lakik, ezekre kell különösen nagy súlyt fektetnünk.

A mesterséges tárgyaknál általában az a meghatározó, hogy hogyan készítették el, és hogyan, mire használják az adott tárgyat. Tudnunk kell, hogy gyakorlatilag lehetetlen teljesen sima felületeket vagy szögletes éleket létrehozni, az anyagoknak a felület atomi durvaságán túl szoktak különféle egyenetlenségei lenni. Főleg a régi időkben volt ez így – középkori környezetben nincsen sima padló, kocka alakú építőkövek derékszögben találkozó oldalakkal, kerek vödör. A mai eszközök ugyan már lehetővé teszik szemre teljesen sima tárgyak létrehozását, de ez gyakran indokolatlanul költséges vagy fárasztó. Az élletörésről Gabriel márt írt ugyan, de ki kell emelnem fontosságát. Nézzetek körül az asztalotokon: a monitor sarka lekerekített, az asztal oldalai sem hirtelen éles szögben találkoznak, a sörösüveg oldala és alja se szögletes, és még sorolhatnám. Ez persze azért is van így, mert gyakran szándékosan készítik ilyenre a tárgyat, az asztallal például könnyen megvághatnátok a karotokat, ha éles lenne a széle. Egy szabályos henger alakú, teljesen sima tárgyat nem lehetne megfogni, kicsúszna a kezedből, és egy szimpla pohár nem mutatna valami szépen, ráadásul ennek az éle meg a szátokat vágná meg. A kocka Lada oldalai sem derékszögben találkoznak, meg lehet nézni közelről. Sőt, tényleg, most mindenki tegye le kicsit az újságot, és kezdje alaposan megnézni a környezetében lévő tárgyakat! Fontos az is hogy az egész tárgyat nézzétek végig alaposan, esetleg közelebbről is, mert talán olyannyira megszokott a formája, állandó jelenléte miatt pedig esetleg elsiklik néhány részlet felett az ember tekintete.

Mindenki visszajött? Ha nem tévedek, most meglepődtetek kicsit környezetetek formai (és színbeli)

A max az objektumok szerkesztését ún. modifier-ekkel teszi lehetővé. Ezek a módosítók egy stack-nek nevezett listába kerülnek, méghozzá úgy, hogy nem maga az objektumon végzett változtatás, hanem a módosító eljárás paraméterei mentődnek ide el, a hozzáadási sorrendben. Ennek több következménye is van: ezek a paraméterek bármikor változtathatók, animálhatók, ráadásul a későbbi módosítók mindig az aktuális állapotú objektumon hajtódnak végre. Viszont a geometriát közvetlenül szerkesztő modifier-ek (pl.: edit mesh) a tárgy geometriai felépítésének megváltozásakor értelmüket veszíthetik. Másodszor pedig, a túl sok letárolt módosító kezelése memória- és sebesség veszteséggel jár.

▶ MODIFIER STACK

Az előző Max rovatban sajnálatos módon több eredetileg helyesen szereplő szót módosítottam, így fordulhatott elő, hogy két-három mondat jelentése esetleg félreérthetővé vált. Talán a legszerencsétlenebb, hogy az X-Wing vs. Tie Fighter-ből X-Wings, Tie Fighter lett. A hibákért utólag is elnézést kérünk, a jövőben a kérdéses mondatok – úgy mint eddig – kizárólag a cikkíró szándékát fogják tükrözni. – A vaksi olvasatalanszerk.

A SZERK.

gazdagságán, összetettségén (megpróbáltam olyan helyet elképzelni, ahol nem lehetne semmilyen érdekes dolgot találni, de így hirtelen nem sikerült). Ez a csodálatos világ az, ami a mindennapi életben nem szokta magára vonni a figyelmeteket, ennek jó néhány oka lehet. Például, ha minden reggel elgyönyörködnétek az ajtókilincs vagy a buszon a kapaszkodó formáján, sose érnétek be a munkahelyetekre/iskolátokba. Másrészről meg egyszerűen megszoktátok, hogy minden tárgy olyan amilyen, és csak a használatukra koncentráltok. Ez az egyik nagy kaland egyébként a kisgyermekkorban – mindent lehet nézegetni, tapogatni (meg megenni, de az itt most nem fontos).

A másik lényeges dolog még a tárgyaink mesterséges voltában (a fent említett kivitelezés mellett) az, hogy megtervezték őket. Eleget kell tenniük bizonyos feladatoknak: valamire használjuk ezeket, és ezt minél könnyebben és hatékonyabban kell tudnunk megtenni – divatos manapság az ergonómia kifejezés használata. Ez jelentheti azt is, hogy az egerünk kényelmesen simul a kezünkbe, hogy órákig is tudjuk fogni fáradtság nélkül; vagy olyan szimpla dolgot, hogy hogyan helyezkednek el a gombok a távirányítón és mekkorák, milyen alakú a cipőnk vagy a tollunk. És itt a másik tényező: az ember szereti a szépet, a ruhák, a bútorok vagy az autók esetében ez legalább olyan fontos, mint a hatékonyság vagy a kényelem.

Végül, ezek a dolgok nem gyémántból készülnek (többnyire), tehát az idő vasfoga alaposan kezelésbe veszi őket. A floppy doboza összegyűrődik a táskában, a kocsit meghúzza a vadóc sofőr, a vakolatot lerúgják a falról az élénk nebulók. A sérülések, kopások sokfélék lehetnek, és noha a hatások többségét elegendő textúrákkal, bump mapekkel érzékeltetni, gyakran találni olyan dolgokat, amiket modellezni kell. Mellesleg pedig, erre a dologra figyeltek oda különösen a Csillagok Háborújában George Lucas ötlete nyomán, ez volt az egyik nagy újításuk.

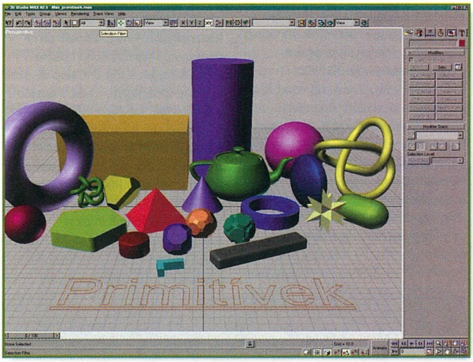
A természet meg többé-kevésbé más okok miatt nem építhető fel szabályos geometriai formákból. Az idő, mint tényező természetesen itt is meghatározó: a kövek, sziklák kopnak, a talajt elhordják, összegyűrik, a víz meg már alapból is össze-vissza folyik. Az élőlényeknél az ok kettős: egyrészről, a biológia dolgok szinte képtelenek szabályos formákba rendeződni, mint például a henger vagy kocka, sőt a szimmetria is hiányzik; másrészről pedig az életben a kiválasztódás nagy úr. Csak azok a formák maradhatnak fenn, amelyek a leghatékonyabbak, legjobbak, legerősebbek, a többi egyszerűen kihal. Ja persze, és a funkcionalitás is fontos, egy szögletes végű csont nem tud ízesülni egy másikkal, és az izmok elrendeződése is attól függ, hogy hogyan tudják mozgatni a testet (ezekről még lesz szó a karaktermodellezésnél!). Ez egyébként olyannyira fontos, hogy mára az ipar is átvette az evolúciót – úgynevezett genetikus algoritmusokat használnak a leghatékonyabb megoldások felkutatására (akit bővebben érdekel, az írjon oszt megmondom hol hallhat róla).

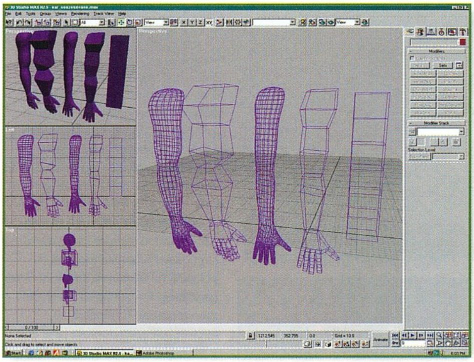
Ezek a követelmények és feltételek okozzák tehát azt, hogy a tárgyaink olyanok, amilyenek. Még egyszer a lényeg: az emberek képesek kiszúrni, ha egy forma (anyag, felület, textúra, mozgás) nem olyan, mint a valóságban, a jobb eredményhez tehát maximalistának kell lenni, és ehhez pedig az alapos megfigyelés a legjobb út.

Fontos dolog még a szerkesztés során a poligonok számának figyelése. A túl sok poligon nagyon lelassítja a renderelést, a kevés poligon viszont csúnyán néz ki. Általános irányelvnek azt mondanám, hogy minden ívet nagyjából ugyanannyi szakaszra javasolt felbontani, és görbe felületeteknél egy él ne legyen 4–5 pixelnél hosszabb a kész képen, hiszen különben nagyon látszik majd a szögletesség. A fentieken módosít még, ha animálni kívánjuk a modelleket, karaktereknél az ízületek környékén legyen sűrűbb a mesh, valamint az apróbb részleteken – például az ujjakon és az arc elemein. Jó megoldás, ha spline-okból indulunk ki, mert ilyenkor szabadon állíthatjuk a modell felbontását.

A feladat és az elvek tehát adottak, most nézzük meg alaposabban az eszközöket.

Az első legyen a sima mesh modellezés. Ez a módszer mindig geometriai primitívek létrehozásával kezd, és leginkább a szobrászkodásra hasonlít: általában egy durva közelítéssel kezdünk, és a meglévő pontjainkat mozgatjuk a megfelelő helyekre, a poligonokat további poligonokra bontjuk fel; új geometriát „növesztünk", az éleket megtörjük vagy a meglévő face-t bontjuk szét. A fenti funkciók többsége az Edit Mesh modifier funkciói között található meg. Ez talán a legmemóriaigényesebb módosító, így az ezzel szerkesztett modelleknél nem árt a gyakori mentés és utána egy collapse stack. Fontos eszközök még a Meshsmooth, ami a poligonjaink mennyiségét növeli meg, és egyben elsimítja a geometriát. Továbbá a Cap Holes, ami betömi a tárgyunkon





a lyukakat, és itt kell szólni a Booleanról is, amivel logikai összeadás–kivonás műveleteket végezhetünk két tárgy között. Ezeknek a funkcióknak a részletesebb leírása kiszorult a CD-mellékletre. A módszer hátránya az, hogy nagyon sok munkával jár, és az eredmények általában nem túl jók – ellenben komoly kontrollunk van a poligonok száma és elhelyezkedése felett.

A max 2.5-ben már egy rakás egyéb tool is megjelent, az előző számban volt szó a Displace, Noise, Freeform módosítókról, a mostani CD-n pedig találhattok újabb példákat.

A Loft típusú objektumok a 3D Studio 4 óta némi változáson mentek keresztül, erről is a mellékleten találtok infókat.

A következő számban pedig egy izgalmas témába kezdünk, a spline és patch alapú modellezésbe, meg lesz még minden más is, ami belefér.

Laa-Yosh
Laa-Yosh@vogel.hu

Pannon Reneszánsz

TALLÓZÓ

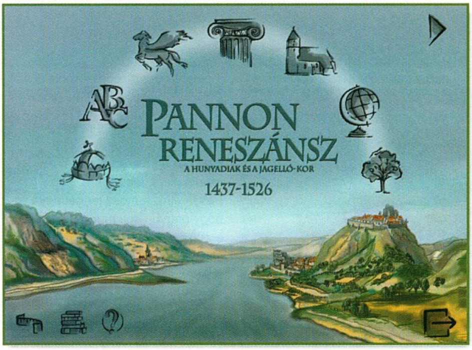
Igen, az ijesztő cím, tényleg azt jelenti, amire gondolsz – vagyis most egy kis történelemóra következik. Mielőtt azonban bárki a helyiség (szabad téren a város/ország) túlsó végébe menekülne, esetleg egy elegáns mozdulattal eltávolítaná ezt az „eretnek" oldalt imádott Gurujából, sietve megnyugtatom: nem (annyira) komoly a dolog.

Az Encyclopaedia Humana Hungarica (így, latinoschan) sorozat készítői azt a célt tűzték ki maguk elé, hogy kilenc részen keresztül bemutatják az egész magyar történelmet CD-ROM formában, könnyítve ezzel a tanulók és tanárok feladatán. A sorban negyedik helyet elfoglaló rész címe: Pannon Reneszánsz, és az egyik legizgalmasabb időszakot, a Hunyadiak és a Jagellók uralkodásának idejét dolgozza fel Zsigmondtól a mohácsi csatáig, mindezt magyar, angol és német nyelven.

Őszintén megvallva soha nem voltam nagy történelem-rajongó, de mint lelkiismeretes cikkíró, mindig elolvasom a CD-k (majdnem) teljes szövegét. Meg kell hagyni, hogy a végére egészen belemelegedtem a korabeli idétlen nyelvezetű szerződések, törvények és egyéb dokumentumok böngészgetésébe a gregorián és népi dalok kíséretével.

Maga a CD a sorozat korábbi részeihez hasonlóan ismét a Multimedia Toolbookkal készült, ennek jegyeit magán is viseli, de végre egy kicsivel nagyobb felbontást kapott, és az oktatási munka végett hálózaton is használható. A nyitó képernyőn a nagymaros-visegrádi kompátkelő fölött láthatjuk a főmenü képeit, ezek sorban: történelem, nyelv, irodalom, művészetek, egyháztörténet, táj és nép, valamint életmód. Minden menüpontban átlagosan harminc rövid fejezetnyi szövegelést találunk néhány témakör köré csoportosítva. A szövegekben kiemelt kifejezésekre klikkelve kérhetünk infókat személyekről, idegen fogalmakról stb., a könyv, illetve hangjegy ikonok alól pedig előugranak a már említett forrásszövegek és korhű dallamok.

A szövegmező alatt láthatunk néhány a fejezethez kapcsolódó képet,rájuk kattintva megnézhetjük őket kinagyítva (kivételesen egészjó a minőségük). A jobb oldalt található gombokkal pedig elolvashatjuk a képek adatait (cím, múzeum stb.), valamint bekapcsolhatjuk az aláfestő zenét (fejezetváltáskor ez kikapcsol, ami elég idegesítő), vagy a szövegek felolvasását. Ezt találtam egyébként az egyik leghasznosabb szolgáltatásnak, mivel így nem kell meresztenem a szemem a szövegre, hanem egy ipse előadja azt (kevésbé monoton hangon, mint a volt történelemtanárom). Így csukott szemmel is hallgathatom vagy elindíthatom, és egy másik taszkon mehet a lehalkított Tomb Raider (atom hangulatos!), vagy a régi szép történelemórák emlékére az amőba-parti.



Következzen néhány szó a fő fejezetekről: a Történelem címszó alatt olvashatunk az időszak politikai, hadtörténeti, társadalmi és gazdasági folyamatairól. A Nyelv menüpontban történelmi és nyelvészeti szempontból járja körül a program a kései ómagyar köznapi és hivatalos (a kódexekben olvasható) nyelvet. Irodalom témában a magyar és latin nyelvű irodalomról és a humanizmusról találhatók írások, a Művészetek között a korabeli zenét és táncot mutatja be a CD. Az Egyháztörténet fejezet, címével ellentétben ismerteti a hivatalos katolikus egyházon kívüliek: a zarándokok, népi hiedelmek, vajákosok és természetgyógyász-parafenoménok világát is.

A Táj és Nép, valamint az Életmód menük tartalmát a sorozat előző részével (Lovagkirályok; lásd PC Guru 97/10) együtt különösen ajánlom szerepjáték DM-ek figyelmébe: itt ugyanis olvasmányokat találunk a földrajzi, települési és kormányzati rendszeréről, az etnikaiviszonyokról, gazdálkodásról, foglalkozásokról, az iskolázásról és a mindennapi életről. Ezek hasznos adalékok lehetnek egy-egy kaland kidolgozásához, az életszerűbb környezet és szereplők megalkotásához.

Összességében a CD kifejezetten tetszett, bár hiányoltam az igazi párhuzamos vonalvezetést a témák között (pl.: hogy egy adott történelmi eseménynél átválthassak az akkoriban készült szépirodalmi művekre). Ennek ellenére nagyon ajánlom mindenkinek, mivel lerövidítheti és hatékonyabbá (na meg sokkal érdekesebbé) teheti a történelemkönyvekből való memorizálást.

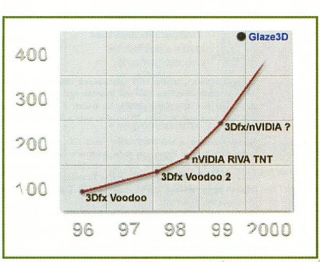
fakír

Glaze3D

A sokak által körbetáncolt Glaze 3D chip specifikációi először valamikor a tavaly tavasz vége felé kerültek be a köztudatba.

Az akkor még igencsak újdonságnak számító Voodoo 2-t lazán alázta papíron. Igaz, azóta változott a helyzet, rengeteg új 2D/3D video acceleratort jelentettek be különböző fejlesztők és egyre kevésbé esett lefele az állunk, ahogy haladtunk előre az időben. Mindezen fejlemények ellenére, a Glaze 3D teljesítményadatai még most is tiszteletet parancsolnak, és ha mindazt a gyakorlatban életre tudják kelteni a tervezők, amit papíron kitaláltak, akkor elképzelhető egy piaci tarolás. Ezzel kapcsolatban, ha megfigyelitek, minden időszaknak megvan a maga top seller 3D acceleratora, csakhogy ezek az időszakok igen gyorsan rövidülnek. A Voodoo 1 jó egy évig uralkodott, a Voodoo 2-nek volt egy bő fél éve, míg a mostani királynak kikiáltott TNT körülbelül 3 hónapja kapaszkodik/van a csúcson, és már nincs sok ideje hátra, mielőtt letaszítják. Ezen tendencia alapján a Glaze 3D-nek is van esélye arra, hogy 3 hónapig a king of the hill legyen – feltéve, ha megszolgálja és a userek megszeretik. Lássuk, mivel szolgálhat rá a ragaszkodásunkra.

Iszonyúan kemény versenytársakkal kell majd szembenéznie a Bitboyz Oy csapatának 1999 negyedik negyedévében, amikor számításuk szerint a chip kártyákon a fogyasztókhoz kerülhet. A számok. Több mint 64 MB(!) on-card memóriatámogatás (bár ez függ majd a memória típusától is), 6, 4 GB/s átvitel, a leginkább preferált RAM-fajta a DRDRAM (de felhasználható még az erre a szilikonra épülő kártyáknál SDRAM, SGRAM és SLDRAM is). A chip órajele elérheti akár a 200 MHz-et, a konkrét adat egyelőre ismeretlen,



természetesen 2D/3D egyben megoldás. A fejlesztők kifejezetten hangsúlyozzák, hogy chipjüket maximálisan Super 7-barátra tervezték. 400 Megapixel/sec (a Voodoo 3-é elvileg max.: 366 lesz) és 3 Megatexel / sec teljesítmény mellett 32 bites színmélységtámogatás a sarokponti jellemzők, emellett tudni fogja a quad-textúrázást is. A chip mind AGP, mind PCI buszos megoldásban kártyára helyezhető, legnagyobb felbontását 1600x1200-ra tervezik (nekünk egyelőre jó lesz, szerintem az olvasók nagy részének velem együtt úgysem lesz még belátható időn belül olyan monitora, amelyen az a felbontás elképzelhető). A chipen található triangle setup engine teljesítménye 400 MFLOPS.

A chip a DirectX-re (épp aktuális verziószám értendő ez alatt, azaz a jövőbeni) és az OpenGL-re lesz kihegyezve, ebből a DirectX driverek még nincsenek készen január vége felé, viszont létezik már egy mini OpenGL ICD ezidőtájt (legalábbis ezt nyilatkozta Mika Tuomi, a projekt egyik Jedi mestere). Egyébként a fejlesztési módszer egyik eleme igen érdekes: PCIBuilder-nek hívják, és ez egy olyan szoftveres megoldás, amellyel fel lehet gyorsítani a grafikus chipek tervezését/tesztelését. Ennek indoka az, hogy a PCIBuilderrel szimulálni lehet a már kész chipet, azaz lehet a szilikonnal párhuzamosan fejleszteni a drivereket/alkalmazásokat. Ez egyébként önálló termékként is meg fog jelenni a finn fejlesztő-csapat termékpalettáján 1999 harmadik negyedévében.

A chip SLI-zhető lesz, dupla teljesítményért (azért nem írtam kártyát, mert elképzelhető az egykártyás megoldás), ami bizony már rendesen sárba fogja tiporni a V3-at (amelynek védelmében azért el kell mondani, ha minden időrendben halad, akkor a 3Dfx terméke jó pár hónappal korábban piacon lesz, mint a Glaze 3D). Jelen idő szerint nem ismeretes, hogy milyen mikronméret szilikon fog alapul szolgálni a chipnek, azt viszont lehet tudni, hogy a legnagyobb textúraméret, amelyet le fog kezelni, az 4096x4096 pixel lesz. A cég egyébként szeretne rávenni néhány gyártót (egyelőre titkolóznak a témában a fiúk, természetesen nem mondanak neveket), hogy hozzon ki low-end OEM jellegű kártyát/megoldást (alaplapra integrálás?) a Glaze 3D-re épülően, mégpedig 200 Mpixel teljesítményre korlátozva, mindössze 3,2 GB/sec átvitelt megengedően (szóval le lenne felezve a teljesítmény). A lényeg, hogy a Glaze 3D chip széles árspektrumú skálán lesz kapható, ehhez igazodva a kártyák teljesítménye is több-kevesebb lesz. Ezidőtájt még saccolni se lehet, mibe lesz akár egy low-end Glaze 3D, akár egy high-end megoldás (vagyis csak nagyon durván... 100–300 dollár de hát ilyen saccra rajtam kívül még vagy tízezer óvodás képes).

Mielőtt belevesznék imbecillségem mély gödrébe, megszakítom cikkem folyamát, és veletek együtt várom a további híreket a chipről, hisz eléggé ígéretes versenyző. Addig is nézzetek sűrűn el a hc.gamer berkeiben működő hardware.hu lapjaira a Neten, ott fent lesz minden új info ezzel a témával kapcsolatban – mint ahogy minden mással, ami hardverrel és egyéb érdekes dolgokkal kapcsolatos.

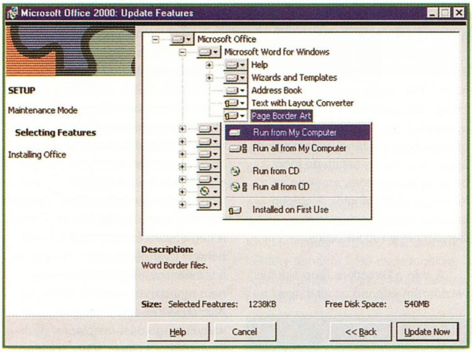
tigriske

A képek forrása:
Bitboys Oy – Karl Malmberg
Web: www.glaze3D.com

Office 2000

TALLÓZÓ

Új év, új Office… lehetne ez is összeállításunk címe, de ez csak némileg módosítva igaz, lévén az elmúlt időszakban kétévente követték egymást az újabb Office verziók (95, 97, ja és az idei évre ígért Office 2000). Na persze, a köztes évek sem voltak esemény nélküliek, hogy csak az Office 98 for



Mac, vagy a FrontPage 98 esetleg a Project 98-at említsem.

Szóval, kezemben a következő Office verzió CD-csomagja és azon tűnődöm, hogy vajon mekkora lesz egy irodai programcsomag. Hogy azon olvasók számára is érthető legyen a döbbenetem, akik épp nem látnak, miközben írom a cikket, elárulom, hogy nem kevesebb, mint 4 CD-t tartok a kezemben. Emlékeimben felrémlik Word 2.0 néhány floppynyi mérete, vagy akár az Office 97, ahol második CD csak a developer verzióban volt. Alaposabb utánaszámolás és a CD-k tartalmának megtekintése után, kicsit javult a kedélyem, mivel a különféle programokat összeadva (melyek eddig nem voltak ennyire integrálva az Office) nem olyan jelentős azok méretének növekedése.

Ennyi siránkozás után nézzük meg, hogy mivel is lettek teli írva a CD-k. Mi most az úgynevezett Premium Editionnel ismerkedhetünk meg, ami a termék legnagyobb változata. Elindul a telepítő és pillanatokon belül gépünk gazdagabb lesz egy Internet Explorer 5 bétával is. Úgy tűnik ez lassan minden Microsoft termék sajátossága lesz, ha az operációs rendszernek nem is lehet része az Explorer, eddig nem tiltja semmi, hogy minden más termék először az aktuális Explorert telepítse fel. Az Explorer is egyre nagyobb méretű, most a telepítő készlet 70 MB. Az Office 2000 Premium változat egyesíti magában a korábbi Office programokat: a Word, az Excel, a PowerPoint, valamint az Accessen kívül része a FrontPage, a Publisher és az új képfeldolgozó program a PhotoDraw is. A telepítés sem a szokásos módon történik, a korábbi telepítőkkel való hasonlatossága csak felületes. A telepítés során sok mindent támogat a rendszer a Microsoft Terminal Serverétől, a megszokott fileserveren keresztül a „hagyományos" telepítésekig. Egy adott módú telepítést kiválasztva nekem valahogy túl kevésnek tűnik a választható opciók száma, de lehet, hogy sokan kedvelni fogják, hogy nem tesz fel a telepítő olyan kérdéseket, amire esetleg nem tudják a választ. Ha viszont egyszer már túl vagyunk a telepítésen, akkor rengeteg újdonságot találhatunk: gyakorlatilag minden komponensre beállíthatjuk, például, hogy a winchesterről vagy a CD-ről kerüljön-e futtatásra. De lehetőség nyílik arra is, hogy azt állítsuk be, hogy az adott rész csak az első használatkor kerüljön telepítésre. E megoldásnak vannak előnyei is – a programok rengeteg olyan részt tartalmaznak, amit az átlagos felhasználók sohasem használnak, és csak a helyet foglalják feleslegesen a HD-n Viszont gondosan meg kell fontolni, hogy milyen komponensekre lesz valóban szükségünk, mert nem biztos, hogy a notebookunk mellé a telepítő CD-ket is becsomagoltuk.

Végül az eddigi újratelepítési opció kicserélődött egy általános Repair funkcióval, amivel – a névhez illően – megpróbálhatjuk rendbe rakni a megsérült programot. Ezt most ugyan nem próbáltam ki, de nem nehéz a korábbi, jobb esetben sima filemásolást nyújtó Reinstallnál jobban működő funkciót megvalósítani (tapasztalat szerint, ha talált olyan néven file-t, amit fel akart másolni, akkor nem is másolt). Erre utal, hogy a Help menüben is megtalálható a Detect&Repair. Az ígéretek szerint a program képes megkeresni és újratelepíteni a hiányzó file-okat, registry bejegyzéseket stb., alaposan megkönnyítve a felhasználók és a rendszergazdák életét.

Másik újdonság, hogy ígérnek egy Office 2000 Multi-Language Packet, mely 25 nyelvű grafikus felületet párosít 37 nyelvű helyesírás-ellenőrző programokkal. Ezt főleg a több országra kiterjedő vállalatok tudják majd hasznosítani. E nyelvek között megtalálhatók lesznek távol-keleti nyelvek is, de a lehetőségek kihasználásához az NT 5-öt javasolják.

WORD

Első ránézésre nekem nem jelentett túl sok újdonságot, de ezt a programot fogom felhasználni arra, hogy elmondjam, hogy milyen változásokon mentek keresztül az egyes programok. Az egyik legérdekesebb, hogy a programok menüi alkalmazkodnak a felhasználó szokásaihoz: azaz amely menüket nem használja, azok nem jelennek meg, hanem csak egy külön menüpont kiválasztása (pár másodperces felette tartózkodás) hatására jelennek. Ha kiválasztunk egy ilyen „rejtett" menüpontot, akkor az a menüpont legközelebb már nem lesz rejtett.

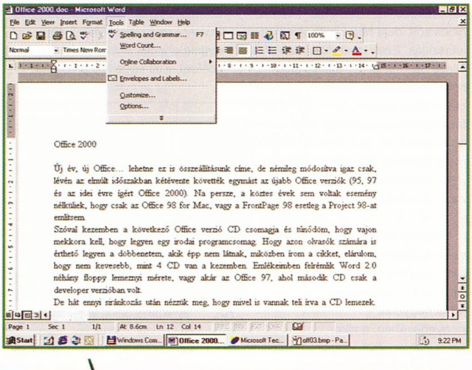
Egyszerűsítették a toolbarok kezelését, ha gombok nem férnek ki az adott méretű képernyőn, akkor a toolbar jobb alsó sarkában lévő, lefelé mutató nyílra kattintva megjelenik az összes, adott toolbarhoz tartozó nyomógomb.

Egyszerűsödött a hyperlinkek kezelése is. Az eddigi elég egyszerű párbeszédpanel helyett egyszerűen lehetőség nyílik, akár a korábban web browserrel megtekintett oldalak listájából is linkeket elhelyezni az oldalakon.

Alaposan megváltozott a HTML-formátumot támogató mentési lehetőség. A korábbi rendkívül egyszerű konverziót támogató export modul helyett egy új, gyakorlatilag WYSIWYG szintű mentésre képes modult építettek be. Olyan technológiákat használ, mint a CSS (Cascading Style Sheet), valamint az XML (Extensible Markup Language). Ezek segítségével gyakorlatilag a HTML-formátum is használható a dokumentumok mentésére, mivel minden információt eltárol a file-okban, legfeljebb a használt web browser nem képes az elmentett információk megjelenítésére. A képeket akár több felbontásban is elmenti, hogy megfeleljen a webes megjelenítés felbontási követelményeinek, valamint információvesztés nélkül legyen tárolva.

EXCEL

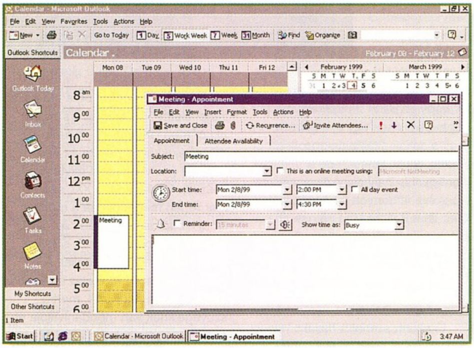
A program helyett inkább arról szólnék, hogy három új COM objektum révén (Spreadsheet, Char,



PivotTable) lehetőség van arra, hogy egyszerű módon web browseren keresztül is módosíthassuk egy Excel tábla adatait, és a módosítások azonnal megjelenjenek a browserben is. Az ilyen jellegű „interaktív" oldalak létrehozására külön kapcsoló szolgál a HTML mentésekor.

POWERPOINT

Egy kicsit(?) átalakították a View menüt, megszűnt az eddigi Slide, Outline és Notes Page nézet és helyét egyetlen háromfelé osztott képernyő vette át. Ezek után lassan be kell mindenkinek ruháznia a 17" monitorba, hogy megfelelő felbontásban lehessen az oldalakat szerkeszteni. Nekem ennek a programnak a HTML mentése nem tűnt az igazinak, az elkészült oldalak kicsit rapszodikusan működnek. Az IE5-nek nekem sikerült még maga alatt az operációs rendszert is összeomlasztania, pedig NT5-ön futott… Másik, szemmel látható újdonság, hogy van egy sárga izzónk, ami megjelenik minden olyan dián, amelyen a program szerint olyat tettünk, amit nem „illik". Például túl kisméretű betűt használtunk és félő, hogy egy vetítés során nem fogják tudni elolvasni a közönség tagjai.

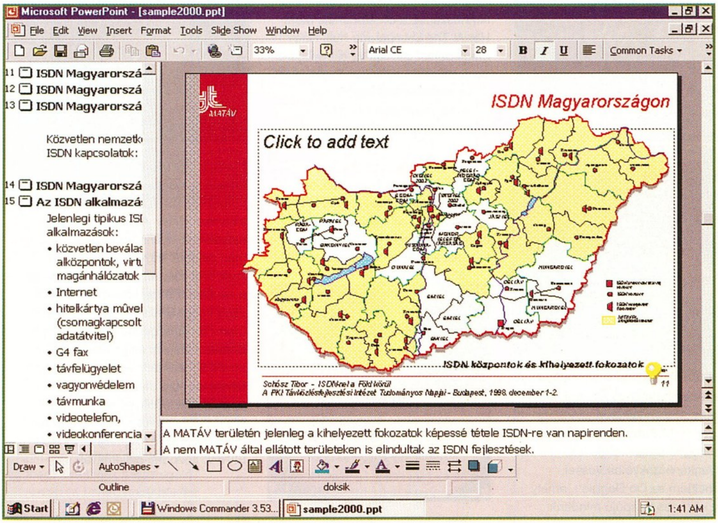


ACCESS

A „szokáshoz híven" ez a program egy kicsit kilóg a többi közül. E mögött részben az áll, hogy az Office 97-ben még egy korábbi technológiát tükröző változat volt benne, és csak az Office 2000-be kerülő változat támogatja a unicode-ot. Ez persze új bináris formátumot is eredményezett, bár van lehetőség a korábbi formátumban történő mentésre is. Az Access egyre inkább kötődik az éppen aktuális MS SQL szerver verzióhoz, most éppen a 7.0-ás változatot támogatja erősen. Hatalmas lépéseket téve, hogy a fejlesztők egyre inkább kliens–szerver alkalmazásokat írjanak.

PHOTODRAW

Az Office csomag új tagja, a család tagjaként nyújtana lehetőséget képretusálásra, hátterek, clipartok feldolgozására, logók és ikonok készítésére, melyeket az Office dokumentumokban vagy a WEB-en helyezhetünk el. Kapunk vele „egy csomó" textúrát meg clipartot, valamint támogatja a szkennerekről és a digitális kamerákról történő képbeolvasást is. A program legalább 120 MB helyet kér magának a lemezen, új formátumokat hoz magával stb. Magáról a programról nem írok, egy 30 napos próbaváltozat letölthető a Microsoft homepagéről, így elvben mindenkinek lehetősége nyílik kipróbálni (túl nagy falat lenne pár sorban elintézni a programot).



EGYEBEK

A CD-ken megtalálható az Outlook legújabb változata. Egy csomó újítással, és sok mindent átemelve a korábbi Microsoft programokból. Például az internetes levelezője végre támogatja a POP3-on kívül az IMAP-et is. Az accountokat menedzselő részt átvették az Outlook Expressből, és nem a korábban megszokott felületet őrizték meg.

Essék szó még a Publisher új változatáról, mellyel a Microsoft – szerintem elég reménytelenül – próbál betörni a DTP-s területre. Itthon azonban nem sikerült áttörés, de úgy tűnik tőlünk nyugatabbra sikeresebb a dolog, mert a terméknek elég nagymértékű fejlesztése zajlik.

BENYOMÁSOK...

Ha most egyértelmű véleményt kellene mondanom, akkor megint nehéz dolgom lenne. Van olyan, ami tetszett: ilyen például, hogy az egyes programok lényegesen gyorsabban működnek – legalábbis az Office 97-hez képest. Persze, ez a gyorsulás csak az elég nagy méretű file-okon látszik jól (pl.: egy 1,5 MB-os Word vagy egy 2,5 MB Excel file már jól érzékelteti a különbséget). Ugyanakkor továbbra is egyetlen Word file-ból egyetlen HTML dokumentumot próbál létrehozni… Ha az eredeti Word file egy teljes könyv volt, akkor az írott szöveg egyetlen HTML file-ba fog kerülni. Az 1,5 MB-os filelal a web browserek egy kicsit(?) szenvednek… Érdekes módon az Office-szal feltelepülő IE5 meglepő fürgeséggel kezeli az Office által létrehozott, akár ilyen méretű HTML file-okat is. (Az IE 4.01 SP-1 ugyanazt a file-t jóval hosszabb ideig dolgozza fel, de végül betölti. 32 MB RAM esetén ne próbálkozzon senki ilyen méretű oldalakkal, de például 128 MB esetén már kivárható a betöltődése.)

Másik inkább érdekesség kategóriájú dolog számomra az volt, hogy ugyanazt a file-t Word 6.0/95 formátumban kisebbre menti el, mint a Word 97, de ez nem okozott a betöltés során semmilyen gondot.

MIKOR ÉS HOGYAN?

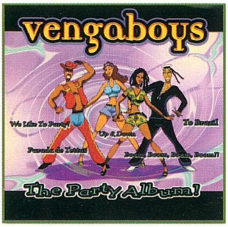
A cikk elején már tűnődtem az Office-ok megjelenési idejéről, de arról, hogy mikor is találkozhatunk az üzletekben a programmal még nem írtam. Nem véletlenül. Pontos dátumot még nem tudok adni itt a cikk végén sem, de egy dolog biztos: akik január 1-je és július 31-e között a jelenlegi Office 97-et megvásárolják, jogosultak lesznek ingyenes up date-re, melynél csak a postaköltséget kell megfizetniük. Ebből pedig nagyon arra lehet következtetni, hogy még a nyár elején meg fog jelenni a programcsomag.

JOCO

Zene válogató

VENGABOYS: THE PARTY ALBUM!

Valószínűleg az elkövetkező idők nagy-nagy diszkó és közönség kedvence lesz a holland csapat. Azt hiszem, nem szorul bemutatásra az első két sláger az UpDown és a We Like To Party, mivel már 98 tavasza óta tarolnak és lépten-nyomon



hallhatók és láthatók a Viván. Nos, ki kell ábrándítanom mindenkit, mert az előbbi két hasonló hangzású számnál csak jobbak találhatók az albumon, egy dolog azonban közös a felvételekben: mindegyik pörgős és vidám, egyszóval, ha berakod a CD-lejátszóba azonnal jó kedved lesz és feltöltődsz. Külön kiemelném a Ho Ho Vengaboys ! és a Movin' Around című dalokat, amelyek nagy sikerre számíthatnak. Mellesleg az együttes legfiatalabb tagja – Denice – Budapesten látta meg a napvilágot.

THE TAMPERER FEAT. MAYA: FABULOUS

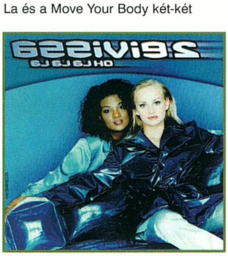
Tavaly nyáron az ibizai slágeráradat egyik éllovasa volt a DJ Alex Farolfi és DJ Mario Fragetta (The Tamperer) által jegyzett Feel It, mely Jackson Five feldolgozás.

Január végén került a boltokba a csapat bemutatkozó albuma, amire természetesen felkerült az előbbi sláger is. ?A Fabulous énekes?, rendhagyó dallamvilágú lett, helyenként funkys beütéssel, kiemelném az Oo Doggie-t, amely egy közepes tempójú mindenki számára fogyasztható dal. Hallható egy lírai, lassú dal is a The Heart of a Memory, mely valószínűleg a „gépzenéket" nem kedvelők körében is sikerre számíthat.

Megtalálható a CD-n a Feel It-nek egy a Klubbheads által készített monotonabb remixe is, amely záró számként szerepel a CD-n.

2 EIVISSA: OH LA LA LA

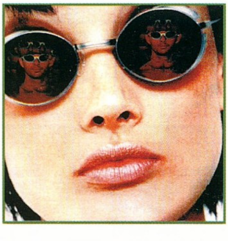
A napjainkban dúló Ibiza-láz része a 2 Eivissa debütáló albuma, ugyanis Eivissa=Ibiza. A „csapatot" két jó hangú lány alkotja: Melanie Molinnus és a washingtoni Terry B. A számok szinte egytől-egyig a dallamos, könnyed, divatos hangzásra épülnek. Az eddigi két legismertebb slágerük az Oh La La La és a Move Your Body két-két



változatban található meg korongon, bár az utóbbi Latino remixe nagyon hasonlít a 97-es Loveparade himnuszához a Dr. Motte féle Meet Her At The Loveparade-hoz. Nagy meglepetést okozott az extravagáns című Bailando Y Cantando, ami egy lassú énekes kissé raggie-s dal, végezetül hallhatóa CD-n egy közel kilenc és fél perces Megamix is.

X-TREME: X-TREME

X-Treme azaz Agostino Carollo 1997-ben elkészített egy kislemezt, amivel hamar az olasz slágerlisták élén találta magát (a dal egyébként KC and The Sunshine Band: That's

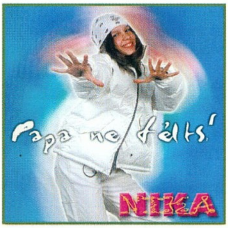


The Way című slágerének feldolgozása volt). Zenéiben jól és kevésbé jól keveredik a 70-es 80-as évek funkys diszkó hangzása és rapje, a mai house és dance elemekkel.

A CD-n nagyszámban hallhatók feldolgozások. Ilyen például két szám a KC and The Sunshine Band-től, vagy az Earth WindFire: Septemberjének egy új változata, vagy a sokak által feldolgozott Volulez-vous Dancer?, de a legnagyobbat akkor néztem, amikor a pár éve felbomlott fiú együttes a Take That Relight My Fire-nek átdolgozását meghallottam. Erre nem mondhatok mást, mint hogy x-treme...

NIKA: PAPA NE FÉLTS'

Érzésem szerint a hazai popzenei élet egyik legfiatalabb



alakja a 13 éves Veres MóNIKA, érthetően valószínűleg a fiatalabb korosztály köreiben fog komolyabb sikereket elérni. A dalok szövege helyenként kívánni valót hagy maga után például: Ingyom-bingyom tá liber, tutá liber má liber.... Egyébként a zenéket többek között Hauber Zsolt írta (ő készítette pl.: a Carpe Diem, az Emergency House, Bonanza Banzai és Frei Dosszié zenéit is), ennek megfelelően a felvételek elég dance-sek és populárisak lettek. A Szép Könnyű Álom bizonyos részei szinte teljesen megegyeznek az AgnelliNelson féle El Nino központi dallamával...

G-PLAY: XXI. SZÁZAD (MAXI CD)

1997-ben robbant be a trió hazai zenei életbe új – Magyarországon akkor még ismeretlen – g-funk muzsikájukkal és persze az Eső ess!-sel (melynek most folytatása is készült). Új slágerük a XXI. század már régen meghódította a rádiókat az új album előfutáraként. Az új CD február közepére várható, sok-sok igényesen kidolgozott dallal. A G-play nekem azért kivételes a hasonló stílusú zenekarok közül, mert a szövegeiknek van mondanivalója és a stílusa is „abszolutt szalonképes", és akkor még nem szóltam Líviáról a gyönyörű énekesnőről!

A XXI. század című album mögött közel 1000 óra stúdióban eltöltött idő áll. A címadó – maxin is megjelent – dal az új évezred kezdetére figyelmeztet. Az új korongon megtalálható majd néhány pörgősebb – Artin szerint – house-osabb felvétel is, illetve egy-egy szóló felvétel is, amelyet az együttes tagjai (saját stílusukban) külön-külön készítettek.

freeboy™

TOMMYBOY JÁTÉK

Az Underground Records jóvoltából Tiéd lehet 1db a 3 **Tommyboy House*Matic Club Hits 2. kazetták** közül, csupán csak egy kérdésre kell sikeresen válaszolnod:

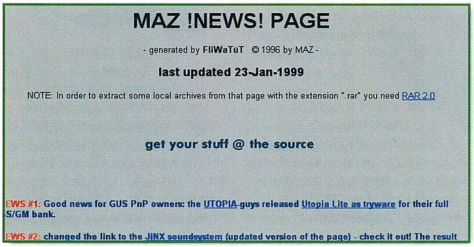
Ki mixelte az előző House*Matic Club Hits-et? (beküldési határidő március 21.)

Tommyboy jatek/zene rovat
1300 Bp., 3 pf:210

Net - surf

Helló srácok és csajok, eltelt egy újabb hónap, lehullott egy vödör hó és ugye élvezzük az újesztendőt minden áldásával, ezerrel. Nem tudom, ti hogy vagytok ezzel, de én azt hiszem igen, azt hiszem túléltem a januári vizsgaidőszakot. L_csaba mondta nekem ma, hogy nála a január olyan, mintha kitörölték volna az életéből. Igen, mondtam neki, az ünnepek, ugye. De most már talán rendben is volnánk, gyorsan el is határoztuk, hogy kedden megpróbálunk beapplikálni egy TV nézős szolid estét: Vészhelyzet, sör, cimborák, csajok, denszflór. Ettől függetlenül persze azért szörfölünk a weben is nagy sebességgel, kedvenc böngészőnkkel. Lássuk hát, milyen site-ok akadnak gyorsan reagáló egerem ügyébe ezen a szép délutánon.

E havi körképünket kezdjük a régmúlt felidézésével. Engedjétek el magatokat, és próbáljátok visszaemlékezni a számítástechnika hőskorára (már aki ott volt). Amikor még XT-k, AT-k, Commodore gépek uraltak mindent és sok játék jobban lekötötte az embert, mint manapság a DirectX-es csöppségek (tisztelet a kivételnek, mint mindig). Szerencsére ezek a korok nem tűntek el az idő végtelen süllyesztőjében... (az idővel kapcsolatban jutott eszembe: tegnap mutatták a TV-ben éles eszű fiatalok egy lelkes csoportját, akik elhatározták, hogyan állítják meg az időt. Kitalálták, ha fénysebességgel távolodnak egy óra számlapjától elfelé, megáll az idő és nem kell szembenézniük a 2000. év problémájával. Hihetetlen, erre mondják azt, hogy nagy az Isten állatkertje) szóval adott egy úriember, bizonyos Trixter, aki maga is nagy öregnek számít a scene-n. Ő szeretne emléket állítani a home computing klasszikus időszakának, annak a kornak, amikor még 16 szín volt a májer, meg fláj mód és CGA videokártya. (Tudtátok, hogy például a CGA-n volt egy speciális nem dokumentált videomód, amivel karakteres képernyőn lehetett kirakni grafikát?) Aki esetleg próbára szeretné tenni a tudását, egy speciális tesztet is kitölthet: kérdései erre az időszakra vonatkoznak, gyakorlatilag mindent – játékot, hardvert egyaránt – felölelő vizsga ez, ahol interaktív formában bizonyíthatjuk rátermettségünket. A végén még egy esszét is írhatunk a témáról (persze nem kell túl hosszút). Vén rókáknak mindenképpen ajánlott, de a fiatal generáció is biztos hasznosnak találja majd. Oldszkúl.
http://www.oldskool.org/ illetve
http://www.oldskool.org/pc/quiz/



MAZ !NEWS! PAGE

- generated by FliWaTuT © 1996 by MAZ -

last updated 23-Jan-1999

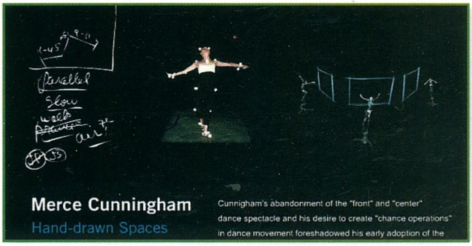
NOTE: In order to extract some local archives from that page with the extension ".rar" you need RAR 2.0

get your stuff @ the source

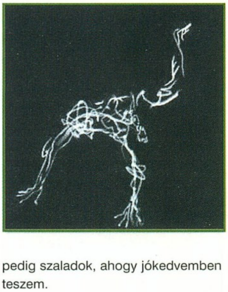
EWS #1: **Good news for GUS PnP owners: the UTOPIA-guys released Utopia Lite as tryware for their full S/GM bank.**

EWS #2: **changed the link to the JiNX soundsystem (updated version of the page) - check it out! The result**

Small is beautiful – hölgyeim és uraim, a világ legkisebb web-szervere. Nem csalás, nem ámítás, néhány lelkes egyetemista nem holmi időmegállítással foglalkozik –csacsiság. Ők nem kisebb célt tűztek ki maguk elé, mint azt, hogy elkészítsék a világ legkisebb web-szerverét.
A **http://wearables.stanford.edu/** címről jövő összes adatot mind ez az aranyos, gyufásdoboz méretű 486-os gép szolgáltatja nekünk, amin (nem meglepő) Linux a kiszolgáló rendszer. Lehet, hogy hülyén hangzik az egész, hogy férne el ugyanis egy gyufásdobozban egy vinyó, de a srácok ezt is megoldották: 16 megás flash ROM-ban kapott helyet a RedHat 5.2-es verziójú Linux, ami mellett van még 16 mega sima RAM is. A szerver átlagosan 40 hitet kap percenként. Az oldalon azt is leírják, hogyan tudunk ilyen kis gépet „fabrikálni" sőt, még a konfig file-okat is mellékelik a könnyebb érthetőség kedvéért.
http://wearables.stanford.edu/



Most pedig evezzünk előző témánknál sokkal művészibb vizekre. Bill T. Jones elismert amerikai táncos és koreográfus. aki mindent megtesz művészetének érdekében. Legutóbb például Paul Kaiser és Shelly Eshkar 24 mozgásérzékelő szenzort aggatott csupasz testére, melyek rögzítették és egy számítógép felé továbbították Bill Jones mozdulatait. A tárolt adatokat ezután ábrázolták 3D-ben és vonalakkal kötötték össze. Ez persze elég sematikus magyarázata a történetnek, mindenesetre az eredmény magáért beszél. Szellemember. Mindez megtekinthető február 13-ig New Yorkban a Cooper Union Művészeti Főiskolán vagy kicsit gyengébb minőségben a weben.
http://www.cooper.edu/art/ghostcatching/



A végére ismét egy nagyon hasznos kis site-ot hagytam, ismerkedjetek meg Mazzal. Maz rendkívül korrekt információhalmazzal lát el bennünket, már amennyiben érdeklődésünk a zenekészítés felé fordul. Semmi extra agyeldobás html, minden egyszerű és praktikus. CD-grabbertől kezdve sample konvertereken át, trackeren keresztül mindig megtalálhatjuk a legfrissebb letölthető shareware programokat, drivereket. Havonta egyszer mindenképpen érdemes átnyálazni, különösen akkor, ha hobbi szinten zenekészítéssel is foglalkozunk.
http://www.th-zwickau.de/~maz/news_text_only.html

Mára ennyi srácok, akinek van valami kedvenc site-ja, és szeretné az újság hasábjain viszontlátni, nyugodtan írjon levelet az **angelday@pganet.com** címre. Most pedig szaladok, ahogy jókedvemben teszem.

sasvári józsef angelday

Hardware news

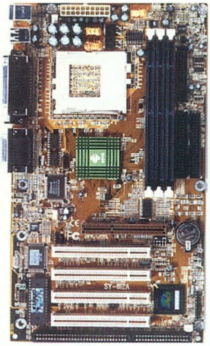
ALAPLAPOK

Soyo socket-370 alaplapok

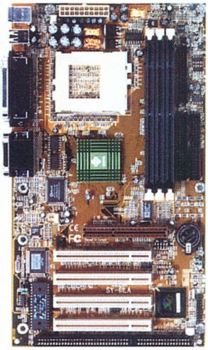
Három új alaplapot mutatott be a Soyo Computer INC. a socket-370-es kategóriában. Az alaplapok főleg a chipsetben különböznek.

Soyo SY-6IZA

Ez az ATX formátumú alaplap az Intel ZX chipsetre épül, fogadni képes a 300A -tól a 433 MHz-es típusig a Celeronokat. A 66 MHz-es,



és a 100 MHz-es front side bust is támogatja. Az alaplapon 3 DIMM foglalat (maximum 256 MB) 4 PCI, 1 ISA és 1 AGP slot található az integrált hangkeltőchip mellett. Ez utóbbi a Creative terméke, típusa ES1373 PCI Plug&Play audiochip, 16 bites, sztereó, full duplex, 48 KHz-es mintavételezéssel. A támogatott órajelek: 66/75/83/100/103/112/124/133 MHz.

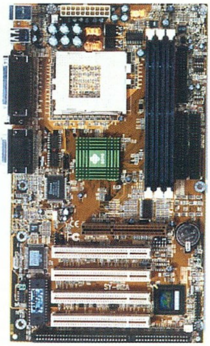


Soyo SY-6ILA

Talán már a jelölésből is látható, hogy ezen az alaplapon az Intel LX chipsetje található. Ennek következtében csak a 66 MHz-es FSB (front side bus) támogatott. Az előző alaplappal szemben itt a 3 DIMM foglalatba maximum 384 MB helyezhető. A támogatott órajelek: 66/75/83 MHz. (Ez már egy olcsóbb modell.)

Soyo SY-6VZA

Ez az alaplap szakít a hagyományokkal, nem Intel chipsetre épül, henem a VIA Apollo Pro található rajta. Az első alaplap adataival szemben itt már maximum

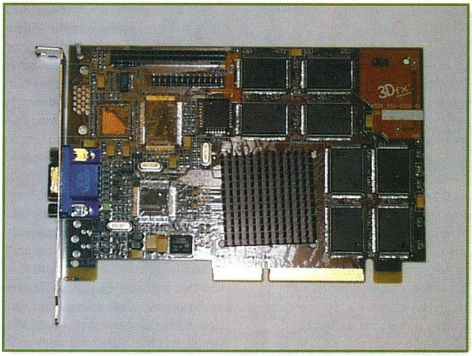


512 MB memória is elhelyezhető. (A többi adat pontról pontra megegyezik az IZA-éval.)

A Soyo honlapján egyébként egy apró lábjegyzetben leírják, hogy 400-as és 433-as processzorral még nem tudták kipróbálni (mivel még nincs). Ez valahogy arra emlékeztet, amikor a horgász újságokban, egy-egy tesztben leírják: „a bot és az orsó nagyon jól szerepelt bár hallal nem tudtuk kipróbálni"...(Bocsánat, de nagyon szeretek horgászni.)

Shuttle

A Shuttle sem akar lemaradni a socket 370-es fronton, megjelennek a Shutte új HOT-681, -683, illetve HOT-681V, -681Z névre hallgató Socket370-nel szerelt alaplapjai. Ezekről azt kell tudni, hogy a 681-es Intel BX, a 681V pedig VIA Apollo Pro Plus (VT82C693) chipsettel lesz szerelve. Ami a nagy áttörés bennük, hogy a Celeron PPGA-kat 800 MHz!!!-ig tudják majd kezelni (133x6), illetve tuningolni :)). Mindkét alaplap 100 MHz-es. A 683-as a fentiek Intel LX-es (max.: 83 MHz-cel), a 681Z pedig az Intel ZX-es



(LX+magasabb frekvencia) verziója. Egyébiránt a Shuttle HOT-637-es alaplapok vásárlóinak nem kell eldobni az alaplapjukat, ha új PPGA-ra vágynak, mert a Shuttle kihoz egy olyan konvertert is, amit ha beleteszünk egy 637-es (Slot-1-es alaplapba), akkor ebbe a konverterbe beleilleszthetők a PPGA processzorok, illetve ezt a típust a gyár alapban már konverterrel fogja forgalomba hozni, várhatóan február végétől.

GRAFIKUS KÁRTYÁK

Újabb Voodoo3

Június vége felé jelenik meg a Voodoo3 4000. (A másik két Voodoo 3-mas kártya áprilisban várható, de talán már a márciusi CEBIT-en is bemutatják.) A júniusi dátum nem véletlen, ugyanis ekkor fog megjelenni az Intel 440JX chipsetje, amely már lehetővé teszi a 4x-es AGP-t. A 4000-es kártya mindössze annyiban különbözik a társaitól (főként a 3000-estől), hogy támogatja ezt az AGP módot (4x) – de nem követeli meg – és talán azon már 32 MB RAM lesz.

Melegszik az Ati Rage 128GL chip?

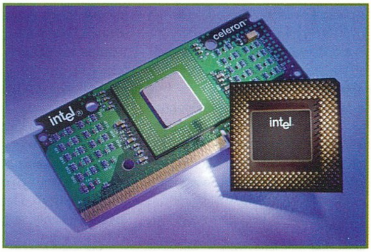
Egy rövid hír az ATI-tól. Válaszul azokra a kritikákra, amelyek szerint a chip túlságosan is melegszik (ne felejtsük el, a gyártó arra volt büszke, hogy a chipre semmilyen hűtést nem kell rakni) az ATI bejelentette, hogy új verziójú chipet jelentettek meg, amely már nem melegszik, ezt egy 48 órás folyamatos teszttel támasztják alá (Rage Dawning Demo 1024x768x32bpp). A chip pontos típusjele: 215R4GASA22. (Itt az A22 a lényeg.)

PROCESSZOROK

Intel

Celeronok korábban

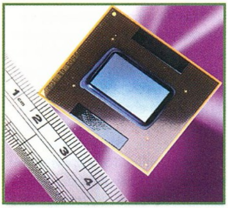
Felgyorsította az újabb Celeron proceszorok megjelenését az Intel. Céghez közeli források szerint a 433 MHz-es modell már március 15-én debütál, tehát hónapokkal a tervezett megjelenés előtt. A 466 MHz-es modell is hamarabb fog megjelenni – valamikor a második negyedévben – szemben a tervezett dátummal. Mire ez a nagy sietség? Nos, az Intel semmiképp sem akar lemaradni az



AMD mögött az olcsó PC-k piacán (azaz még azt a kis szeletet is magáénak akarja a tortából), mindezt újabb árcsökkentésekkel erősíti a jelenlegi Celeronok termékskáláját.

Mobil PII

A mobil processzorok piacán is új modelleket mutatott be az Intel. A Pentium II 266PE, 300PE, 333 és



366 típusú processzorokban 256 kKB L2 cache található, amely a processzor órajelén működik. Megjelentek a mobil Celeron 266 és 300-as modellek is. Ezekben 128 KB L2 cache van, mely szintén a processzor sebességén működik.

VEGYES FELVÁGOTT

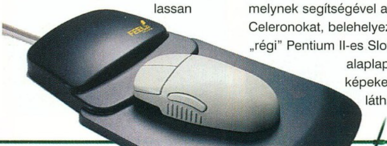
AVB Force Feedback kormány

Az AVB-ről nem nagyon hallhattunk azelőtt, pedig már 1973 óta léteznek. Eddig olyan

potenciométereket gyártottak, amelyeket joystickokban használtak fel. Nos, váltottak, előrukkoltak az úgynevezett Top Shot termékcsaláddal (ez főleg játékvezérlőkből áll), melynek egyik tagja a force feedbackes kormány. A vezérlőt már az új szeleknek megfelelően, USB csatlakozással szerelték fel, a kormányon 8 gomb található és egy nyolcirányú „hat" gomb. (A kép egyébként magáért beszél, a design nagyon eltalált.) Az ára körülbelül 140 dollár.

Force feedback egérrel?

Az Immerson (akiknek az I-Force technológiát is köszönhetjük: lásd Logitech Wingman Force!) már régóta dolgozik a force feedbackes egér technológiáján, melynek neve FEELit. Nos, úgy tűnik, a technológia lassan



elkészül, a nyári szünetben már több gyártó is megjelenhet ilyen termékkel.

IBM LCD-monitor

Az IBM új Roentgen névre hallgató LCD paneljának adatai nagyon meggyőzőek: 16,3 inch képátló, 2560x2048-as maximális felbontás. Mint az adatokból kiderül, ugyanarra a területre jóval több képpont kerül, mint eddig, amely azt eredményezi, hogy a kép sokkal élesebb lesz. Megjelenése már csak a következő évezredben (2000 elején) várható, és az ára elég borsos lesz: 5–10 ezerdollár.

Kenwood 52x CD-ROM meghajtó

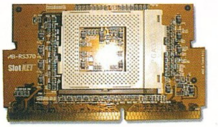
A Kenwood Technologies ismét újabb–gyorsabb CD-ROM meghajtót jelentett be. Más „gyors" CD-ROM meghajtókkal szemben a Kenwood CD-olvasójának adatátviteli sebessége 6750–7800 KB/sec a lemez egész felületén. (Tehát mindegy, hogy a lemez belső vagy külső sávjait olvassa a meghajtó.) Ezt úgy éri el, hogy (mint az előző 40x-es modellben) több olvasóegység segítségével a lemez több helyéről olvas egyszerre, így nem szorul rá arra, hogy az adatátviteli sebességet a forgási sebesség növelésével (sajnos, ez rezonanciát és zajt okoz) érje el.

Samsung MP3 lejátszó

A Samsung is MP3 lejátszót dob a piacra, sőt nem is egyet, hanem mindjárt 3 szériát. A Yepp E széria (Yp-E16) 16 MB Flash memóriával van felszerelve és egy Smart Media slottal, ahová a memóriabővítést helyezhetjük. Karakteres LCD-kijelzővel látták el (16 karakter), ahol például kiírja a dalok címeit. A PC-re párhuzamos porton kapcsolódhat. A Yepp B széria (YP-B24) 24 MB memóriát tartalmaz Yepp D széria (YP-D40) pedig 40 MB-ot. Ez utóbbi rendelkezik egy FM rádió tunerrel is. Vásárolható egy MP3 recorder is (YO-ST), amellyel elkészíthetjük az MP3 dalainkat CD-ről, DVD-ről stb. Ez hangszórókra is köthető, így kipróbálhatjuk, hogy mit alkottunk.

Socket-370 – Slot-1 átalakítók

Több alaplapgyártó rukkolt elő a címben szereplő átalakítóval, melynek segítségével az új foglalatú Celeronokat, belehelyezhetjük a „régi" Pentium II-es Slot 1-es alaplapunkba. A képeken két modell látható: az ABIT



RS370-ese és a Gigabyte GA-6R7-ese. (A Socket 370 jövőjével kapcsolatban érdekes hír, hogy az ABIT nem tervez további socket 7-es alaplapokat, szerintük a jövő az olcsó kategóriában a Socket 370-est jelenti.)

Sony personal video headset

A Sony új headsetje – Glasstrom Audio/Video Headset – nem kevesebbet ajánl, mint egy olyan LCD-szemüveg és fejhallgató kombinációját, amelynek segítségével úgy érezhetjük magunkat, mintha egy 52"-es

televíziót néznénk körülbelül 6 láb távolságról. Eközben a hangot természetesen surroundban is élvezhetjük. Egyelőre csak az NTSC szabványt ismeri, de tervezik az európai verziót is. A jelet kaphatja DVD-lejátszóból, videomagnóból stb. Maga az LCD panelrész (két) 0,7"-os 800x250-es felbontással. Nemsokára ilyennel a fejünkön fogunk játszani?

Entrega Net-Hub-3U1E

Az Entrega 3 portos USB hubja beépített ethernet-adapterrel rendelkezik. Kiknek szól ez a termék? Azoknak, akiknek a számítógépén van USB port és hálózatra szeretnének csatlakozni anélkül, hogy ki kellene nyitni a gépet. (Tehát nem akarnak, vagy nem tudnak szerelni.) Természetesen a hub további portjaira további USB eszközöket is köthetünk (egyelőre nem nagyon léteznek ilyen eszközök). Érdekesség, hogy a HUB stackelhető, tehát több hub összekötésével akár 127 USB portra is szert tehetünk. A tesztek szerint egyébként a sebessége körülrlül fele

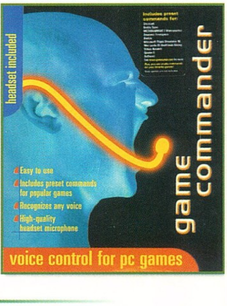
egy egyszerű 10 megabites hálókártyáénak.

Game commander

Bár nem egészen a hardver hírek témakörébe tartozik, de egy érdekes termékről számolhatok be e rovat keretein belül. A Mindmaker Inc. Game commander feliratú doboza egy headsetet és egy CD-t rejt, és azt ígéri, hogy a játékokat szóban kimondott parancsokkal irányíthatjuk. A headset maga tulajdonképpen csak egy mikrofont tartalmaz, amely képes kiszűrni a nem kívánatos háttérzajt.

A leglényegesebb rész viszont a CD-n található hangfelismerő szoftver, amely úgy lett elkészítve, hogy a játékokban a kimondott parancsoknak megfelelően egy billentyűlenyomást generál. (Több játékhoz vannak már előre elkészített parancscsomagok pl.: a Starcrafthoz vagy a Quake-hez.) Vegyük például a Starcraftot, azt mondom, hogy „Menu" és láss csodát előjön a menü. A szoftver egyébként betanítható, tehát azoknak sem kell aggódnia, akiknek a kiejtése nem megfelelő. (Bár lehet, hogy inkább a felhasználó tanulja meg a helyes kiejtést a végére…) A cég azt ígéri, hogy a site-on egyre több játékhoz találunk majd ilyen parancscsomagot.

Lóti



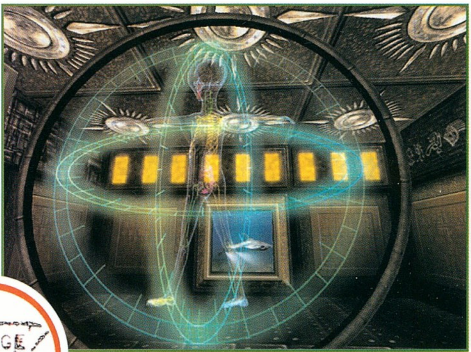
Feltörekvő S3 Savage - Savage 4

Az 1998 májusában bejelentett és szeptemberében kártyákon boltokba került S3 chipnek, a Savage 3D-nek egyenes ági leszármazottja a Savage 4 – kicsit megizmosodva, kifényesítve a felmenőhöz képest. Bár 4 dimenziót ez a kártya sem tud, mindenesetre a speckói papíron igencsak ígéretesek. A Savage 4 chipnek kétféle változata lesz (ez valamiféle divattá kezd válni, bár hasznos divattá), a GT képviseli majd az úgynevezett entry-levelt, míg a Pro a hardcore gamerek igényeit lesz hivatva kielégíteni. A GT-s kártyákon maximum 16 MB on-board RAM lehet, az internal clock speedje 125 MHz lesz és a chipet 22 dollárért (olcsó…) fogja az S3 vesztegetni 10 000-es tételben. A Pro on-board memóriahatára 32 MB, illetve a chip órajele már 143 MHz, ára pedig 25 dollár lesz. Nagy valószínűséggel az OEM-ek a GT chipes kártyákra SDRAM-ot, míg a Pro-sokra SGRAM-ot fognak rakni, a piaci árszegmens jobb körvonalazódása érdekében. A miheztartás végett egyébként megjegyzem, hogy a mostani állapotok (január legvége) szerint, a TNT 2 chip hasonlóan 10 000-es tételben nagyjából 30 dollár per darab áron vásárolható meg a gyártótól. Az Savage 4 Pro chip viszonylagos olcsóságából következik az, hogy az S3 arra számít: lesz olyan OEM, amely 140 dollár körüli áron fog kihozni 32 MB-os 3D gyorsítót – ami ugyebár eddig nem volt jellemző a piacra (és egy ideig még nem is lesz). További – bár egyelőre kevésbé fontosnak mondható – különbség a kétféle chip között, hogy míg a GT „csak" az AGP 2X-t támogatja, a Pro már a 4X-es szabványt is tudja majd alapból, persze kihasználásához kell majd Camino chipsetes alaplap (persze a chip enélkül is ellesz, legfeljebb némileg lassabban). Ami viszont úgy néz ki, hogy egyező lesz a két chipnél, az a 300 MHz-es RAMDAC, ami elég brutális felbontásokra ad lehetőséget, akár kimagaslóan nagy képfrissítési frekvenciák mellett is.

Az S3 több játékfejlesztővel is együttműködik, hogy az ő – mellesleg igen jó minőségű – textúrakompressziós technikáját alkalmazzák egyes népszerűvé vált, illetve még a megjelenés előtti stádiumban leledző, de biztos sikerre számot tartó játékaikban (pl.: Half-Life, Unreal/Unreal Tournament, Quake 3 Arena, Anachronox stb.). Ezt a technikát már a Savage 3D is támogatta, de természetesen a Savage 4 ezen a területen is többet fog nyújtani. Amit ugyancsak tuningoltak a Savage 3D-hez képest, az az MPEG-2 dekódolás, a DVD-lejátszás képminőségének javítása, plusz alacsonyabb CPU-igénybevételt is magáénak mondhat a 4-es számú versenyző (egyébként felállítottam egy saját elméletet az S3 chipvonalról, bár asszem messze elkerüli a valóságot, de azért jópofa: Trio chip: 1, Virge chip: 2, Savage 3D chip : 3, és Savage 4 chip: 4 – ez olyan jól fest…). A Savage 4 emellett támogatja a teljesen digitális jelen alapuló Digital Flat Panelt is, bár ez kis hazánkban egyelőre irrelevánsnak mondható – mint ahogy a DVD-lejátszók sem terjedtek el itthon secperc alatt. A cikk írásának időpontjáig (lásd feljebb) még egyetlen OEM (értsd kártyagyártó) sem jelentett be Savage 4 chipre épülő kártyát, de ez valószínűleg meg fog történni február folyamán. Több forrásból is, Webes pletykákban egyelőre a Diamond (a 3Dfx looser), a Hercules és az Elsa neve forog ezzel a témával kapcsolatban – és a dolog messzemenően logikusnak hangzik.

Ami talán az áron kívül a leginkább izgathat titeket, az a chip várható teljesítménye – erről a bétatesztelők (akiknek a kezében volt már az S3 Savage 4-re épülő referenciakártya) azt mondják, hogy a GT nagyjából 15 százalékkal gyorsabb D3D-ben, mint a mostani TNT. A Pro chip teljesítményadatairól még szűkszavúbbak a gyerekek – mindössze egyetlen dolog biztos: ezt a szilikont a TNT 2 kőkemény vetélytársának szánják. Testvéreim, dőljünk hátra, és élvezzük a WAR-t!

tigriske



SAVAGE 4

Pentium III - 500MHz

A hivatalos bejelentés dátuma: 1999. január 11., a tervezett piacra dobásé pedig február 28., habár már február elején meg lehetett vásárolni néhány Egyesült Államokbeli nagykereskedőtől. A Katmai kódnév a hivatalos bejelentésig Pentium III lett. Ami változott a PII-höz képest: a KNI utasításkészlet – 71 új utasítás (régebben MMX2-nek hívták, csak hát rosszul csengett ez a név), apróbb architektúrális változtatások a core-ban. Maradt viszont a 32 KB méretű L1 cache, habár korábban az Intel 64-et ígért, és maradt a cartridge-es megoldás is. Az 500-as modellben az L2 cache chipek 4 ns időzítésűek. Ugyancsak marad a 0,25 mikronos gyártási technológia – egyelőre. Csak az év második felétől várható a 0,18 mikronos „Coppermine" változat. A szokásos 0,25 mikron melletti viszonylag magas órajelnek köszönhetően a chip igen melegen fut, működési hőmérséklete eléri a 80 fok Celsiust hűtés nélkül – és alapbeállításban, gyárilag nem is adnak hozzá sem hűtőbordát, sem ventilátort – szóval a lényeg, hogy ilyen kütyük mindenképpen kellenek rá. A PIII-ban órajelszorzó lock van, viszont az overclockerek manipulálhatnak a buszfrekvenciával, annak az ellenszerét az Intel még

vagy nem találta meg, vagy nem akarja megtalálni (az AMD miatt, és hogy az o/c-kerek ne forduljanak el tőlük teljes mértékben).

A CPU egyik legnagyobb dobásának a KNI utasításkészlet ígérkezik, de ugyanúgy, ahogy az AMD-s 3Dnow! esetében, az alkalmazásoknak és a játékoknak kifejezetten támogatniuk kell, hogy teljesítménynövekedés következzék be általa. Kellenek az újraírt driverek, patch-ek, ne adj isten a kifejezetten erre írt játékok (na ebből se lesz túl sok egyelőre). Az Intel mindent megtesz, szétszórt egy kis pénzt a játékfejlesztő cégek között, így nem meglepő, hogy a mostanában megjelenő Wargasm és Descent 3 is támogatja majd a KNI-t. John Carmack programozóguru szerint az egyes játékok KNI-optimalizálása nagyjából 25%-os teljesítménynövekedéssel járhat, a többi fejlesztő kevésbé optimista (vagy kevésbé jó programozó, esetleg kevesebb pénzt tömött az Intel a zsebébe), ők 10–15 %-ra taksálják ugyanezt az értéket.

A processzor bétateszterei (Thresh és csapata) szerint a PIII-500 sziklaszilárdan futott 560-on (Abit BH6-ban), míg 620 MHz-en ugyan futogatott, de talán ez a leghelyesebb kifejezés – hiszen gyakran fagyogatott is. Ugyancsak a bétateszterek mérései alapján a PIII-500 MHz *business alkalmazásokban durván 5%-kal gyorsabb, mint egy PII-450 felhúzva 500 MHz-re.

A kipróbált játékok esetében nagyjából ugyanez a helyzet (Figyelem! A teszteltéshez használt gamék nem támogatták a KNI-t!). A Quake 2, a Motoracer és a – kifejezetten 3D megjelenítés tesztelésére kitalált – 3Dmark pedig szinte semmi különbséget nem mutatott ki. Konklúziójuk alapján, ha szoftverből is támogatott lesz ez a proci, akkor 15%-os teljesítményjavulásra számíthatunk a PII-höz képest, ugyanolyan órajelen. Az itthoni usereknek tehát – mint ahogy az amerikaiaknak is – egyelőre és még egy jó ideig, sokkal érdemesebb a Celeron vonal processzorait venni, mint akár PII-originalban vagy netán PIII-ban gondolkodni. Bár a Celeron vonal aktuális MHz-topját sem túlságosan kifizetődő megvenni, hiszen az mindig ár-prémiumot tartalmaz: money for nothing – at least not for performance. Ennek ellenére elmondom, hogy a hivatalos február 28-ai induláskor a PIII-500 hozzávetőleges nyitó ára 740 dollár lesz.

tigriske

Graphic: EPIC

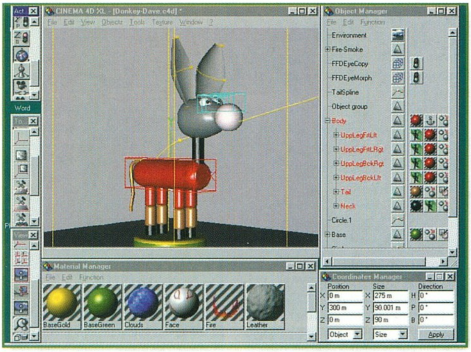
Viharok a Pentium III körül

A történet azzal kezdődött, hogy az Intel bejelentette: a Pentium III processzorokat egyedi azonosítóval látja el. Ezt a 96 bites számot azután mindig meg lehet kérdezni a processzortól egy adott szoftver(kód) segítségével és akár továbbítani is lehet az Interneten keresztül. Mire jó mindez? Például adott szoftver adott géphez párosítható, így megvalósítható egyfajta másolásvédelem vagy például a bankok az online felhasználók azonosítását könnyíthetik meg. Az azonosítóval az Intel elsődleges célja a processzor eladóinak és vásárlóinak interneten keresztüli azonosítása volt. (Természetesen a processzorhamisítás is ellenőrizhetőbb lenne.)

Az első szériákat már le is szállították a PC-gyártóknak, amikor is a bejelentés hallatán több civil szervezet kezdett tiltakozó akcióba, mondván ez a magánszféra megsértése. Az Intel első válaszlépése egy olyan patch kibocsátása volt, amelynek segítségével az azonosító „kikapcsolható". Az egyre nagyobb nyomás hatására aztán (többen bojkottra szólítottak fel) az Intel bejelentette: ezentúl az összes processzort kikapcsolt azonosítóval szállítja. Egyes szervezetek ezzel sem elégednek meg: követelik a kibocsátott processzorok visszahívását. A konkurens processzorgyártók nem tervezik az azonosítókód bevezetését chipjeikben.

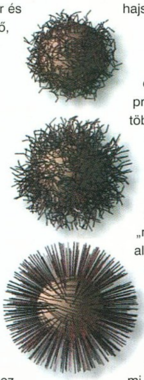
Lóti

Software hírek



CINEMA 4D

Megjelent a közép-árkategóriába tartozó MAXON Computer és a HiSOFT, 3D-s modellező, Ray Tracing és animáló programjának újabb, SE és XL változata. Az egykoron nagynépszerűségnek örvendő program egyik előnye, hogy nem csak Windows95/98 és NT rendszerekre, hanem Macintosh-on illetve Amigán is elérhető. A program kezelőfelülete némileg módosult az előző változathoz képest. A letisztult menük könnyebb, gyorsabb, azaz hatékonyabb munkát tesznek lehetővé. Sajnos ez a gyorsaság nem mondható el a képalkotásról (rendering) és az animáció szerkesztőről. Mindaz SE, mindedig az XL változatban megtalálhatjuk a MAXON által fejlesztett „hair" azaz haj, hajszálmodellezőt.



PHOTOSUITE II

Egyre népszerűbbek az olyan összetett grafikai programok melyekkel többféle (pl. DTP-s) funkciók is végrehajthatók. Az MGI (www.mgisoft.com) forgalmazásában megjelent általános grafikai program is egy ilyen „mixelt" műveletekre is képes alkalmazás. Segítségével az alap képmanipulációkon kívül játszva készíthetünk például levelezőlapokat, névjegykártyákat, albumokat, naptáralkat, posztereket és még kitudja mi mindent. A professzionális képminőség eléréséhez természetesen a megfelelő felbontású képanyaggal kell dolgoznunk. Ha ilyen nem áll rendelkezésünkre, vagy csak éppen saját képanyagaggal szeretnénk dolgozni, akkor képbeviteli eszközként használhatunk, pl. szkennert vagy digitális kamerát. Ezeket a PhotoSuite II természetesen messzemenően támogatja. A már bevitt képekkel számtalan, és bármelyik alkalmazásból elérhető képmanipulációra, pl. edge-effect is képes a program.

REALNETWORKS G2 V6.03

A RealNetworks legújabb fejlesztése a G2-es (online audio-videó player) új korszakot nyit az Internetes média történetében.

A RealPlayer új átviteli technológiája a suerstream, és az SMIL (Syncronized Multimedia) szabványok támogatása mellett egy komplett audio-videó keresőprogramot is tartalmaz. És hogy milyen állomásokat foghatunk? Választék szerencsére akad bőven, mert már napjainkban is közel 100 féle csatorna (TV, rádió) vehető az Interneten a G2-es segítségével ilyenek például a CNN, Discovery, illetve a NET- rádióállomások tucatjai. A hang vagy a kép élvezhetőséghez optimális esetben már egy 33K-s modem is elégnek bizonyulhat. A programcsomag kereskedelmi változatában a Realserver, a RealPlayer, és a RealProducer programokat találhatjuk meg. Maga a RealPlayer ezzel szemben ingyenes és bármikor letölthetjük az Internet-ről akár a Windows, akár pedig a Macintosh verzióról legyen szó. (Az újság CD-mellékletén megtalálhatjátok a G2-es RealPlayer-t és mellette, egy Guru-s meglepetést.)

▣ Lefülelték a Lazarus-t! Mint talán sok Internet-es (főleg Amigás) felhasználó Január elején tapasztalhatta eltűnt a Lazarus site. Helyette egy sokat mondó szöveg hívja fel a figyelmet az odalátogatóknak, miszerint az illegális Honlapoknak nincs helye az Internet-en. Lazarust oldalait, az Interactive Digital Software Association (IDSA), Anti-Piracy Department szüntette meg.

▣ Megjelent az első és hivatalosan is forgalmazott, állítólag 100%-os PSX emulátor MAC-re (G3 CPU). Ez természetesen azt jelenti, hogy Macintosh számítógépen is lehet eredeti PSX játékokkal játszani. A program forgalmazója Connectix, és a Virtual Game Station v1.0 -ra keresztelt emulátorának ára mindössze csak 49$. A cég tervei szerint még ebben az évben megjelenteti a PC-s verzió is.
(A Sony nem reagált a hírre)

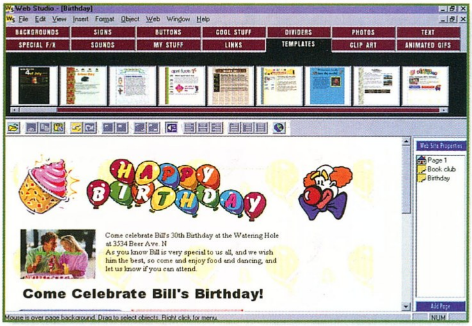
▣ Halál a számítógépkalózokra?! Korábbi hírekből származik és talán már ismeretes, hogy két Kinai Hacker betört egy bank rendszerébe és több mint 30.000$-nak megfelelő jüant utalták át maguknak. A behatolás szakmailag különösen nem ütközött nehézségekbe, mert a bank alkalmazottai voltak. A bíróság ítélete; halál.

▣ A februári hírekben szerepelt a Sun un. Jini technológiára alapuló, Java vezérelt (távhasználatú) perifériák fejlesztése. Most a Microsoft is egy hasonló Jini technológia fejlesztésén fáradozik. A MS-Jini szó szerinti, háztartási gép premierje már le is zajlott Las Vegas-ban.

▣ Elindult az Origo (www.origo.hu), mely a Matáv első hivatalos tartalom szolgáltatójaként alapult cég. A WEB oldalakon mindenféle híreket és érdekességeket olvashatunk. A site használata ingyenes, de tervezik különböző fizetőszolgáltatások bevezetését is.

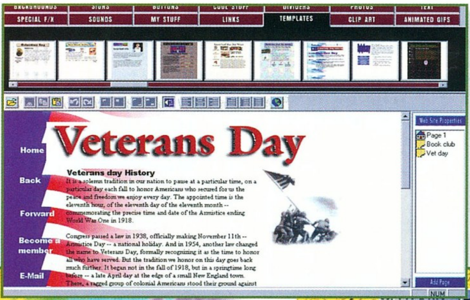
▣ Az MS 'új' felfogású operációs rendszerének megjelenése, mely a Win95/98 és NT családot egyesítené csak az évvégére várható.

HIRCSOKOR



SIERRA WEB STUDIO V1.0

Az egész világon, így természetesen Magyarországon is egyre többen Interneteznek. A WEB oldalak nézegetése közben szinte mindenkiben felmerül az a gondolat, hogy; „Bezzeg Én ennél sokkal szebb, jobb, érdekesebb oldalakat tudnék késziteni!". Elhatározásunk ott akad el, amikor nekilátunk az oldalak tervezésének, hisz elvégre ma már nemcsak a tartalom, hanem a kinézet, azaz a desing is igen fontos. A Sierra Web Studio programjának ekkor vehetjük nagy hasznát, mert segítségével már a laikusok is professzionális kinézetű oldalakt képesek alkotni. Használatához nem szükséges HTML ismeret, mert az összes funkció egérrel a „fogd és dobd" megoldásra alapszik. Az oldalak tervezése roppant egyszerű, mert mindössze csak ki kell válogatnunk a Web Studio CD-n található több száz mintaoldal (template) közül a nekünk megfelelőket, ezek után már csak az oldalak szövegállományát kell begépelnünk. A site szépítéséhez hatalmas mennyiségű képanyagot és animációt találhatunk még a CD-n, de ezen kívül hanggal, zenével, és remek menükkel (Java, Javascript) lep meg minket a Sierra.



TV PAINT B4

Ez a rajzprogram valamikor még a 90-es elején Amiga500-ra jelent meg, már akkor legalábbis a hozzáértők véleménye szerint messze túlhaladta a korát. Most, közel tíz év elmúltával itt a PC-s változata. Mint a mellékelt képből látható, a rajzprogram menüszerkezete, mi több még az ablakai is igazi Amigás kinézetűek maradtak. A változatlan külső megtévesztő, mert nemcsak magát a programot, hanem a TV Paint belsőtulajdonságait és ezzel együtt grafikai lehetőségeit is kibővítették. Használhatunk, például un. Convolution-kat valamint George-t (TV Paint Command-ot) melynek segítségével egy-egy bonyolultabb grafikai műveletsort mindössze egyetlenegy utasítássá (menüvé) vonhatunk össze. A másik újdonsága a PC-s verziónak a Plug-In-ok bevezetése. Ezek szerkezete és nyelve olyegyszerű, hogy akár Mi is készíthetünk saját Plug-In-t.

▣ Az egyik legnépszerűbb online „csevely" programnak, az ICQ használóinak száma tavaly megduplázódott. Azaz az idén immár több mint 25 millióan pletyizhetnek nap, mint nap az ICQ segítségével.

▣ Bizonyára igen sokan emlékeznek azokra a bizonyos felvételekre, amikor Bill Gates ellen „torta" merényletett követtek el. A két Belga merénylőt a bíróság egyenként 3-3000 belga frank büntetés megfizetésére kötelezte.

▣ Egy teljesen új, operációs rendszer nélküli számítógépet fejleszt az Oracle és a Sun közösen. Ezeken a Sun gyártású gépeken az Oracle8 adatbázis alkalmazása fut majdan és ehhez mindössze csak egy Solaris alapú Unix mikrokernel szükséges. A cél egy olyan gép piacrádobása, melyhez nem szükséges MS rendszer.

▣ Az Office 2000 csomag (lsd. előbbre) öt változatban fog megjelenni. A premium, developer, professional, small buisnes és a standard verziók árai a 200-999$ árak közt változnak.

▣ A Windows 2000 (régebben NT5) harmadik Beta (utolsó) verziójának várható megjelenése Áprilisra csúszott ki. Ezek után már csak párhónap áll rendelkezésre a tesztelők számára, a várhatóan nyárvégi végleges változat megjelenéséig.

▣ A magyar BSA a rendőrséggel közösen látványos és egyben figyelmeztető szoftver razziát tartott a mosonmagyaróvári polgármesteri hivatalban. Az illegálisan, azaz több gépre is felinstallált programok letakarítása után a perben pénzbüntetés az ítélet. Az akció egyben precedens értékű, hisz állami hivatalról van szó. (Több, CD-írással foglalkozó személy ellen folyik még eljárás.)

▣ A népszerű Nullsoft program a Winamp-nak, a ShoutCast változata lehetővé teszi, hogy bárki egy az Interneten sugárzó rádióadót működtessen. Az adásnál MP3-as adatokat sugároz majd az adó. Ezzel további igen súlyos szerzői jogi problémák merülhetnek fel, az amúgy is sokak által támadott MP3-as formátumnak.

angler@freemail.c3.hu

A kibővített utasításkészletekről

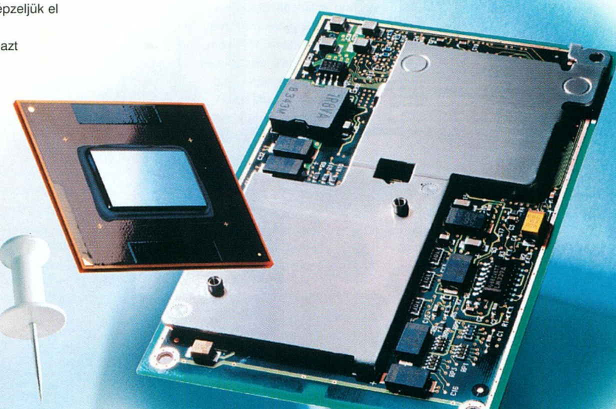
Az elmúlt évtized alatt elképesztő méretű forradalom ment végbe az otthoni számítógépek háza táján. Ennek egyik eredménye, az Internet, nálunk ugyan még nem terjedt el kellően, de a számítógépek technikai fejlettsége megsokszorozódott. Mindennek a tetejébe, sajnos az egész sokkal bonyolultabbá is vált, és ma már az egykor egységes Intel platform is kezd szétszakadozni. Az olyan fogalmak, mint MMX, 3DNow, sokaknak kínaiul hangzanak, és a gyártók – néha alapos indokkal – nem szokták ezeket az átlagfelhasználónak túlmagyarázni, pedig ezek a dolgok valószínűleg nektek is hasznosak lehetnek valamilyen szinten.

A PROCESSZOROKRÓL

Ahhoz, hogy megérthessük, mik is ezek az utasítások, kicsit bele kell mennünk abba, hogy hogyan is működik maga a processzor.

A gép lelke, a processzor leginkább egy íróasztalnál csücsülő hivatalnokként képzelhető el, aki csak két, kettes számrendszerbeli szám összeadására (meg az egyéb logikai műveletekre) képes. A számokat képzeljük el cetlikre írva – emberünknek azt már nem kell tudnia, hogy ezek az értékek mit is jelentenek. Van egy asztala amin dolgozik, jó néhány rekesszel a cetlijeinek (ők így együtt a processzor), valamint hatalmas szekrényekben, más szobákban állnak az éppen nem használt cetlik. A processzor felépítése ennek megfelelően nagyjából a következő: kellenek összeadó áramkörök, amik akár egészen bonyolultak lehetnek (ez a hivatalnokunk), regiszternek nevezett tárolók az adatoknak (ezek a szekrénykéi, fiókjai), valamint egyéb alkatrészek az adatok lehívásához, értelmezéséhez (ezekből jó sok van), és persze vezetékkötegek az adatok mozgatásához (ezeket busznak nevezzük). A sebesség növelése érdekében egyszerre több helyiértéknyi számot mozgatunk és tárolunk, általában kettő hatványainak megfelelő mennyiségűt. A számjegyet (helyiértéket) bitnek hívjuk, nyolc bit a szokásos minimum egy byte-hoz. Az első PC-k ez alapján nyolc, később tizenhat bitesek voltak, a mai gépek 32 bitet képesek egyszerre kezelni egy műveletnél (kivétel a címzés, de az elég bonyolult dolog), a perifériák ennél többet is, lásd 128 bites videokártyák. A bitek száma alapvetően a kettes számrendszerbeli, vagyis bináris számok tartományát határozza meg, ez 8 bitnél 256 (2^8), 16 bitnél 64 ezer, 24-nél már 16,7 millió. Fizikailag elkülönül a memória (a fiókos szekrények). Ennek nagyon egyszerű oka van – a processzorban a regiszterek kis kapacitásúak, egy regiszter általában egy számot tárolhat (ahány bites a processzor, annyit), ellenben elég gyorsan lehet adatot írni-olvasni belőlük. Több megabyte adat tárolásához rengeteg ilyen regiszter kellene, de egy ilyen gyors rekesz bizony piszok drága, általában csak néhány tucat van belőlük. A memóriamodulok olcsóbbak, de sokkal lassabbak, ezért van szükség áthidaló, gyorsító tárolóra, ez a cache. A winchester meg még olcsóbb (megánként pár forint), de még lassabb elérni – ellenben ez kikapcsolás után is őrzi az adatokat. A gép egyéb alkatrészei (alaplap, videokártya, hasonlók) mind-mind a processzort szolgálják ki (ezekben persze vannak további processzorok, amik a fő procihoz hasonló elven épülnek fel), a külvilággal való kommunikáció és az adatok mozgatása a feladatuk.

A munkavégzés menete egyszerű: a CPU-t utasításokkal vezéreljük; ezek olyan számsorok, amelyeket értelmezve a processzor a regiszterek között mozgatja az adatokat, és számításokat végez velük, ez volt Neumann János egyik nagy ötlete. Egyébként az adat és az utasítás ábrázolása és tárolása is ugyanúgy történik. Az utasítás általában tartalmazza az adatot is, vagy legalább egy hivatkozást arra, hogy hol található (ezt nevezik címnek, és meghatározza, hogy hol van az adat). Sebességi okokból következően műveletet csak a regiszterek között szabad végezni, ezért ha az adatunk (ami lehet akár a következő utasítás is) a memóriában van, akkor azt először át kell másolni egy regiszterbe, tehát műveletnek számít az adatok mozgatása is, és egy utasítás több műveletet is jelenthet – létezik például szorzó utasítás is. Nyilván az egészet rendkívül precízen kell szabályozni, mert egyetlen tévedés is teljesen értelmetlenné tehet mindent, például ha egy utasítást számnak nézünk. Egy fontos dolog van még, az órajel. Ez egy áramimpulzus, ami azt jelzi, hogy a processzor megkezdheti a következő utasítás végrehajtását, és a mai PC-kben állandó időközönként érkezik (szinkronizált vezérlés), másodpercenként több százmillió alkalommal (tehát egy 300 MHz-s processzorban 300 milliószor). Persze, ha még nem végzett a proci a művelettel, akkor figyelmen kívül hagyja ezt a jelet – tehát egy művelet végrehajtása több órajelciklusig is tarthat. Ugyanakkor, ha több műveletvégző egységünk van a processzorban, akkor egy órajel alatt ezek akár egyszerre is dolgozhatnak, ezt nevezzük szuperskalár processzornak – az első ilyen a Pentium volt. Ennek a megvalósítása az úgynevezett pipeline vagyis futószalag: mivel általában egy adaton több műveletet is



végezhetünk, ezért egy amolyan futószalagon halad egymás mögött több adat a műveletvégző egységek között, és egy ciklusban akár 2–4 vagy több művelet is elvégezhető. Ezek a képességek adják aztán a proci műveletvégző sebességét, ami nyilván egy átlagolt érték, egy 400-as PII-es egész számokkal kb. 700 millió műveletet képes elvégezni másodpercenként – de ezek max. szorzás bonyolultságúak szoktak lenni.

A fentiekből következően a sebesség növelésére az egyik mód az adatok méretének növelése, a mai gépek általában 32 bitesek, a Merced már 64 bites lesz. A másik módszer az órajelfrekvencia növelése, de ez túlmelegedési problémákat okoz, ennek a megoldása az alkatrészek kicsinyítése. A mai processzorokban egy vezeték szélessége 0,25 mikron. Emellett ez a gyártási költségeket is csökkenti.

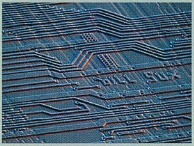
További megoldás lehet az, ha a processzor belső felépítését finomítjuk az optimálisabb működéshez. Mielőtt rátérnék ezekre a megoldásokra, még valamit meg kell néznünk.

INTEGER, FIXPONT ÉS LEBEGŐPONT

A fenti kifejezések gyakran hallhatóak manapság a számítástechnikában, így nem árt ismerni őket. A matematikában alapvető fogalom az értelmezési tartomány, így a processzoron belül

> ***Az első, még mechanikus számítógépek legkomolyabb felhasználása egy népszámlálás volt az USA-ban, a XIX. században. A gépet – melyet egyébként az IBM épített – lyukkártyával vezérelték, egy kártyán egy bináris számot ábrázolva (lyuk = 0, nincs lyuk = 1). A legenda szerint egy szám nyolc helyiértékes volt, innen a nyolc bites byte.***
>
> ▶ BIT, BYTE

pedig a számábrázolás.
A legegyszerűbb, ha csak egész számokkal (integer) dolgozik a proci, ilyenkor az értelmezési tartomány a bitek számától függően változik, 8 biten –128-tól 128-ig, 16 biten -32000-től 32000-ig, és így tovább. Fixpontos számábrázolásnál már kezelik a törtszámokat is – meghatároznak egy tizedespont-helyet a helyiértékeknél (illetve nem pont így, lévén bináris számokról van szó). Ennek egyik hátránya az, hogy

> ***Hivatalosan meg nem erősített pletyka, hogy a Pentium II-es processzorba két mérnök egy apró csínyt is beletervezett: néhány áramkörvégződésből kirakták a „Bill Sux" feliratot, a Microsoft-féle úriemberről eképpen nyilvánítva véleményt.***
>
> 
>
> ***Ha ez igaz, és az elektronmikroszkópos kép nem hamis, akkor ez bizony minden PII-es processzorban benne van. A mérnököket egyébként kirúgták.***
>
> ▶ BILL SUX

az értelmezési tartomány nagyon behatárolt, nagyon nagy, illetve nagyon kis számokat nem lehet használni. Előbbiek kiküszöbölésére született meg a lebegőpontos számábrázolás. Ilyenkor a számunk egy tört – nulla egész valamennyi –, szorozva egy radixnak nevezett, kitüntetett szám valahányadik hatványával (bizonyára mindenki látott már ilyet közepes számológépen: 2,554867*105, ez jelenti a 255486,7-et), a számítógépeknél a radix az egyszerűség kedvéért a kettő.
A módszer előnye nyilvánvaló, az értelmezési tartomány mérete a radix hatványkitevőjének (karakterisztika) méretétől függ, és már kis érték (pl. 100) esetén is hatalmas, illetve parányi számok ábrázolhatóak. Műveleteket végezni is sokkal egyszerűbb ezzel az alakkal, akik tanultak középiskolában, esetleg főiskolán például fizikát, azok már értik mire gondolok. A másik előny pedig a szám pontossága, ez a mantisszának nevezet szám (amit szoroztunk a radixszal) hosszúságától függ. Az Intel processzorok az IEEE szabványnak megfelelve, belső ábrázolásban 15 bitet szánnak a karakterisztikára, és 64 bitet a mantisszára, plusz van egy előjelbit – így kapunk 80 bitet. Ez a módszer persze felvet egy csomó problémát (túl/alulcsordulás, kerekítés, stb.), ezekre most nem térnék ki.

A lebegőpontos számok feldolgozására kezdetben külön processzor készült, ez az a bizonyos FPU (Floating Point Unit) vagy koprocesszor. A kilencvenes évekig ez a számábrázolás csak néhány feladathoz kellett, ezért ez az egységet külön lehetett megvenni (287,387 processzorok). A 486DX volt az első proci, amibe bele lett építve, azóta mindegyik Intel proci tartalmazza. A PentiumII-ben két FPU pipeline van, innen a remek lebegőpontos teljesítménye.

Tipikus FPU igényes alkalmazások a CAD, a táblázatkezelés, és a 3D-s grafika – emiatt a sima K6 és a Cyrix-ek nem ajánlottak komolyabb (CAD, 3D) és komolytalanabb (játék) felhasználásra.

AZ MMX

Furcsamód az első komolyabb utasításkészlet-bővítés egészen a közelmúltig váratott magára. Egyes pletykák szerint egyébként a szabadalmi joggal levédhető módosítás az Intel részéről igazából a konkurencia ellehetetlenítésére irányult, nos erről mindenki gondoljon amit akar. Az MMX utasítások lényege röviden az, hogy a multimédiás programok által gyakran végzett műveleteket gyorsabban lehessen végrehajtani, az MMX-ben 57 ilyen utasítás kapott helyet, emellett megduplázták a processzorbeli cache méretét 32K-ra.

Ezek az utasítások úgynevezett SIMD (Single Instruction Multiple Data) utasítások, vagyis egy utasításhoz lényegesen több adat tartozik. Ehhez be kellett vezetni új, úgynevezett pakolt adattípusokat, ezek 64 bitesek. Lehet 8 darab 8 bites byte, 4 darab 16 bites félszó, vagy 2 32 bites szó (ezeket ugyanis így hívják, szó, félszó), plusz a tárolásukhoz kapott 8 db 64 bites regisztert a processzor.

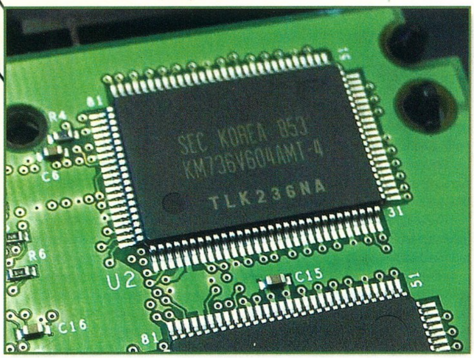
Lássunk egy ilyen MMX utasítást. Játékokban gyakori dolog két kép egymásra illesztése átlátszóság alapján, pl. robbanások megjelenítésekor. Ilyenkor össze kell adni a pixelek byte-jait, ami így néz ki hagyományos mosóporral:

1. első kép első byte lehívása regiszterbe
2. második kép első byte lehívása, és az előzőhöz hozzáadása
3. eredmény kimentése a cache-be

Az MMX-es utasítás viszont képes a pakolt adattípussal dolgozni, itt tehát a következő történik:

1. első kép első 8 byte lehívása az MMX1 regiszterbe
2. második kép második 8 byte lehívása MMX2 regiszterbe, majd összeadás egyszerre (!)
3. eredmény mentése

Nem kell hozzá különösebb magyarázat: mivel a processzor a második esetben egyszerre nyolc összeadást végez el egy órajelciklus alatt, a sebességnövekedés nyolcszoros lesz. Ezeket az áramköröket nyilván be kellett építeni a CPU-ba, ennek köszönhető, hogy a P54C jelű Pentiumban 3,1 millió



tranzisztor volt, a P55C-ben, vagyis a PentiumMMX-ben pedig már 4,5 millió. A Pentium II-es proceszor ráadásul két MMX pipeline-al dolgozik, ott tehát már 16-szoros a feldolgozási sebesség növekedése.

A többi utasítás is hasonló trükkökre épülve ér el sebességnövekedést.
A gyakorlatban azonban ez sajnos nem megy ilyen szépen, hiszen a példánál maradva, 16 bites adatokkal a nyereség rögtön feleződik. Az Intel saját tesztjei szerint kb. 50%-os a sebességnövekedés, mások szerint meg kevesebb.

Amiért pedig az MMX-et a legjobban kritizálták, az a következő: a pakolt adatok 64 bites regiszterei fizikailag a 80 bites lebegőpontos regiszterekbe kerültek, és az MMX utasítások végrehajtásához processzormódot kell váltani. A 3D-s alkalmazások azonban intenzíven használják az FPU-t, tehát ilyenkor újra és újra processzormódot kell váltani, a regiszterekből adatokat menteni, visszatölteni. Ez tehát jelentősen lecsökkenti az elérhető eredményeket (itt jegyezném meg, hogy még nem találtam bővebb infót az MMX PII-beli megvalósítására, de valószínű a két pipeline mellett fizikailag is különítették a regisztereket - valamire csak ráment az a 7 és fél millió tranzisztor a „bill sux" mellett, mindenesetre a processzormód-váltás maradt).
Ez egyébként annyira nem tragikus dolog, az MMX-et valóban nagyon szépen használta pl. az Incubation és az Unreal software engine-je, többek között az átlátszó robbanások és füstök megjelenítésénél.

A 3DNOW!

Az AMD alighanem az MMX félsikerén felbuzdulva jutott a 3DNow kitalálására (de előtte persze ő is meg a Cyrix is lemásolták az MMX-et, hogy a kompatibilitás meglegyen). Az alapötlet itt az, hogy a játékok a 3D-s geometria kezelésének alapműveleteit még mindig a központi processzorra bízzák, tehát itt lehetne egy kicsit trükközni. Fogták tehát a rosszemlékű K6 processzort, és beleraktak 21 SIMD utasítást. Amiért ez igazán jó, az az hogy ezek lebegőpontos adatokkal dolgoznak, így tehát ezt az első néhány fázist gyorsítják, név szerint a fizikai szimulációt, a geometriai átalakításokat (forgatás, mozgatás, megvilágítás), valamint a triangle setup elejét. Ennek segítségével sikerült valahány százalékos sebességnövekedést kihajtani – konkrét értékeket mindenesetre nem mondanak. Ellenben nyomatják a teszteredményeket, amelyekben a K6-3D az azonos órajelű Intel Pentium II-eseket leköröz.

Némiképp szkeptikus vagyok ugyan a témában, de igyekszem szubjektíven leírni, hogy hogyan is néz ki ez a gyakorlatban. Először is, amit az eredmények jelentenek: a K6-3D sokkal kevesebb pénzért produkál a játékokban nagyobb teljesítményt az Intel PII-eseknél, ez igaz. De, minden más téren a K6 elmarad az Intel processzoroktól, Sakman korábbi mérései szerint a 300MHz-es K6 nagyjából a 233-as Pentium környékén van (persze a 100MHz-es rendszerbusz miatt egy csomó dologban alapból gyorsabb).

És itt van a legfontosabb dolog: ezek a 3D-s utasítások egyszerűen csak javítják a CPU sebességét, más módszerrel ugyan mint az Intelnél, de az eredmény ugyanaz - és ebből következően semmit nem javítanak a renderelés sebességén a többi folyamatban. Máshogy fogalmazva (ez az, amit mindenhol elfelejtenek hangsúlyozni), a többi folyamat gyorsításához ugyanúgy szükségünk lesz egy 3D-s hardver-gyorsító kártyára, mint a 3DNow nélküli processzoroknál – vagyis ugyanott vagyunk, mintha egy komolyabb processzoros gépet vettünk volna, és bizony be kell tenni a gépbe egy Voodoo2 vagy RivaTNT chipes 3D-s kártyát. Ráadásnak a futtatott szoftvernek ki is kell használnia a K6 extra utasításait. Ez a rész mondjuk kevésbé problémás, mivel a DirectX 6, és a Quake engine OpenGL-je már támogatja, valamint például az Unreal engine is. A 98/11-es Guruban megtalálhatjátok azt a táblázatot, amiben szerepelnek az egyes programok által támogatott dolgok. A táblázatot nézegetve egyelőre sok a mínuszjel, és jó néhány „komoly", sikergyanús stuffnál is ez vagy a kérdőjel szerepel (pl. Origin, Lucasarts, Interplay, Electronic Arts játékok, valamint a Quake3). Ez persze változhat, az AMD valószínűleg mindent megtesz majd ennek érdekében.

Összetettben tehát nem rossz ez a dolog, de nem is akkora durranás, mint amilyennek el szeretnék adni. Az meg már más kérdés, hogy a K7-nél még nagyobb órajel, és gyorsabb buszrendszer mellett ígérik ugyanezt, de mint tudjuk a puding próbája az evés, és a 386DX-40 óta az AMD nem produkált jobb processzort az Intelnél (neki ugyanis 33MHz-s volt a leggyorsabb 386-osa, tehát az összes 40MHz-s 386DX és 25/33MHz-s SX proci

AMD volt). Arról nem is beszélve, hogy a játékokon kívül sehol nem érvényesül a 3DNow gyorsító hatása (pl. 3D Studio).

PENTIUM III (KATMAI), MERCED

Intelék persze óvakodnak attól, hogy megállítsák a fejlődés szekerét. A Katmai fedőnevű Pentium III processzor 1999 második negyedében várható, vagyis pár hónapon belül. Ez egy 450/500MHz-s Slot1-es Pentium II-es processzor lesz, felvértezve a második generációs MMX-el, kódnevén a KNI-vel. Erről sokat még nem lehet tudni, de gyanúm szerint kb. a 3DNow-al fog felérni, csak egy jóval gyorsabb processzorban. A processzormód-kapcsolgatás a hírek szerint megmarad, meg persze az eredeti MMX is, és valószínűleg a 32K L1 cache-t is megduplázzák. Ezek alapján a proci

A cache-t legegyszerűbb úgy elképzelni, mint egy kisebb szekrényt a „hivatalnok" szobája sarkában, ahová a segítői előre behordanak bizonyos cetliket. Megfelelő módszerekkel magas hatásfokkal (95% felett) meg lehet tippelni, hogy az elkövetkező néhány művelethez mely adatok kellenek (például a sorban egymás után következő utasítások esetén előre be lehet hozni a következő x utasítást, és hozzá az adatokat), így a processzornak nem kell megvárnia, amíg ezeket kikeresik a hatalmas szekrénysorokból, vagyis a lassú memóriából.
A processzor műveleti sebessége csak így érheti el a maximálisat, ugyanis a memória elérése több (tucat...) órajelciklusig tart, és addig a CPU tétlenül várakozik. A gyakorlatban költségi okokból a cache is többszintű – a leggyorsabb L1 a processzorba van építve, de ez csak pár kilobyte, példáull. a PentiumMMX-ben 16K az adatoknak, 16K az utasításoknak. Utána jön az L2 cache, ez került az alaplapról a proci mellé a PII-nél, illetve a processzorba a CeleronA-nál és a Xeonnál. Találhatóegyébként winchesterekben, meg más processzorokban is.

CACHE

valószínűleg 30–50%-al gyorsabb lesz az azonos órajelű PII-esnél, ami azért nem rossz (kb. egy 700-as PII-es). A probléma nyilván az ára, várhatóan az 500-as 200 rugó lesz a megjelenéskor, és kb. jövő tavaszra lesz megfizethető. Na meg, a KNI-t használó programoknak még híre sincs, bár valószínűleg benne lesz a DirectX-ben.

A Merced már egy izgalmasabb dolog lesz. 1000MHz-s órajel az első modelleknél, 64 bites felépítés, ebből következően eleve saccra két-két és félszeres sebességnövekedés, plusz alaposan kibővített utasításkészlet és új architektúra (IA64) - erre tehát már nem lesz Dos, csak Win2000, meg Linux. Az érdekesség nyilván a belső felépítés, itt ígérik a legnagyobb dolgokat: a feltételes elágazások (IF..THEN programrészek) kiküszöbölése, még több L1 cache, még gyorsabb (200MHz feletti) rendszerbusz, Rambus Ram (SDRAM mehet a szemétbe...), meg egyéb finomságok. Mindebből 1999 végén lesz leghamarabb valami – 2000 végére pedig a 2GHz várható. Az árak kb. 2000–2001-re normalizálódnak, a magam részéről pedig ezt a gépet tartom a biztos befutónak.

A fent vázolt processzorokkal egyébként az Intel célja a PC-k differenciálása. Profi felhasználóknak mehet a Xeon szerverekbe és munkaállomásokba, otthonra játékhoz Pentium II (később PIII), irodai munkára és netezésre pedig a Celeronok. A konkurenciáról ezekben a tervekben nincs szó...

VÉLEMÉNY

Nem maradt más a végére, mint hogy valami tanácsot adjak a processzorok közötti választáshoz.

Nos, most január végén egy K6-3D 333MHz-s processzor (a közepes modell) 20–22 ezer forint, egy 300MHz-s CeleronA 16–18 ezer forint, plusz áfa persze. A hozzájuk vehető, normálisabb alaplapok 15–20, illetve 22–25 ezer forint körül kezdődnek, ehhez jön még pluszköltségnek az ATX ház a Celeronnál (az AT-s PII-es alaplapoktól óva intek mindenkit) – vagyis szinte nincs is különbség. A K6-3D egyébként végre tényleg bejött az AMD-nek, most már van némi nyereségük, és eladtak kb. 5 millió darabot. Az viszont szerintem túlzott optimizmus, hogy fél év múlva elérik a harmincmilliót, de hát majd meglátjuk. Mindenesetre megfelelő mennyiségű memória mellett, egy Voodoo2 vagy RivaTNT-s 3D kártyával megtámogatva, a K6-os processzor a játékokban, a CeleronA pedig minden másban a gyorsabb. Ismét megjegyezném, a 3DNow önmagában még nem segít sokat, ugyanúgy kell egy jó 3D-s gyorsítókártya az ilyen gépbe is, a mindenhonnan záporozó teszteredmények is ilyen gépekről származnak, emellett az összehasonlításokban szereplő 300-as PII-esek 66MHz-s rendszerbusszal működnek.

Ugyanakkor a CeleronA-ból én még nem hallottam olyan prociról, ami ne ment volna minimum 375MHz-en, de nagyon gyakoriak a 450MHz-ig tuningolt példányok, amelyek így már felülmúlják a 40–45 ezer pénzért vesztegetett új 400-as K6-osokat, nem beszélve a hamarosan érkező alapból 400MHz-s példányokról. Ráadásnak a K6 nem hogy nem igazán tuningolható, de ráadásnak hamisítják is, az ilyen procik pedig elég keményen rendetlenkednek már. És megint szeretném hangsúlyozni, a 3DNow-t használó játékokon kívül a K6 egy elég szegényes processzor, gyenge FPU-val (a sima lebegőpontos teljesítménye kevesebb mint a fele egy PII-énék), elavultnak számító alaplapban. Végül, a kompatibilitás nem egyenlő az eredeti Intel gyártmánnyal, pl. az AGP az Intel kreálmánya, és semmi nem garantálja, hogy a nem Intel chipsetes alaplapokban is 100%-ig jól fog működni. Ezt persze lehet sznobizmusnak is tekinteni, mondjuk Csongor a V2-es dobozzal és Viewsonic monitorral tényleg már legalábbis határeset; de engedjetek meg egy idézetet a Longbow 2 kézikönyvéből: „ez a játék Intel processzoros gépekre lett fejlesztve... nem garantáljuk a szoftver működését bármilyen más számítógépen.”.

Baj akkor lehet még, ha kijön valami istencsászár játék, ami Intelre lett optimalizálva, vagy esetleg egyáltalán nem használ se 3D kártyát, se 3DNow-t – márpedig az Outcast ilyennek ígérkezik.

A végső véleményem pedig az, hogy aki tutira akar menni, és nem túlságosan korlátozott pénzileg (vagy képes még egy hónapig spórolni), az válassza az Intel CeleronA-t, mert így biztosan jól jár. Ugyanez vonatkozik mindazokra is, akik szövegszerkesztésen kívül mást is csinálnak a gépükkel (pl. programozás, grafika). Tökéletesen igaza van a K6 hívőknek is (az öreg Sakman számít itt K6 rajongónak, bár emlékeztek mi volt a „póvervéárral”...egyébként asszem neki is Celeronja lesz) sok dologban – a proci a támogatott játékokban jól teljesít, olcsóbb is egy kicsit a komplett gép, de én azt mondom, azért gondoljátok meg alaposan.

Laa-Yosh
Laa-Yosh @vogel.hu

Egy mikron a milliméter milliomod része, viszonyításképpen egy hidrogénatom sugara 0,2 nanométer körül van, a 0,25 mikron pedig 250 nanométernek, vagyis kb. 1000 atomnak felel meg; a jelenleg tervbe vett legkisebb vezetékszélesség 0,13 mikron. Ezek alapján nem túlzás az Inteltől az a kijelentés, hogy ennek a technológiának már látszanak az anyagok atomi felépítéséből következő korlátai.

▶VEZETÉKSZÉLESSÉG

TRANS-AM elektric

Számítástechnika és Multimédia

Üzlet címe : Budapest, 1145. Titel u. 2/b. Telefon / Fax : 364-05-79 és 251-79-16
Rádiótelefon : 06-209-344-391 FaxBank : 2-333-666 (1471 # Tone üzemmódban)
Http : // www.oditech.hu / transam / Email : trans/am @ usa.net
Üzlet nyitvatartás : H-P 9-17 óráig Szerviz nyitvatartás : H-P 10-15 óráig

Februári árесés!

14" Licom SVGA 3 év garancia	25.600,-
17" Adlas SVGA digitális monitor	56.000,-
Creative 32x IDE CD drive	9.920,-
3,2 Gb Quantum winchester	25.600,-
5,1 Gb Quantum winchester	29.600,-
Pentium II ACORP Celeronhoz	13.600,-
Pentium II Abit BH6 BX / ATX	21.920,-
Pentium II ASUS 440 EX / AT	19.920,-
Pentium II 300 Intel Celeron CPU	15.600,-
Pentium II 333A Intel Celeron CPU	17.920,-
Matrox G-200 AGP 8 Mb SG RAM	22.400,-
Sound Blaster 128 PCI oem	9.920,-
Trans-Am Devil PII Celeron :	**118.000,-**

Pentium II alaplap,PII 300 Celeron, 32 SD, 3,2 Gb Q HDD,1,44 FDD,Mini,S3 4 Mb AGP 32x CD drive,SB 16,14" SVGA,105 g.klav.

Trans-Am használt 486: 39.600,-

486 DX2/66,8 Mb,FDD,baby ház, PCI VGA, 170-540 HDD,14" digitális mon., 1,44 FDD

Canon BJ 10 SX használt/3 hó gar. **12.800,-**

Használt alkatrészek adás - vétele

Komplett gépek tetszőleges összeállításban 24 órás teszteléssel, 1+2 év garanciával,raktárról. Teljes körü szervízszolgáltatással várjuk minden kedves vásárlónkat !

VISZONTELADÓK JELENTKEZÉSÉT IS VÁRJUK !

Hívjon, alkudjon és vásároljon !

Áraink Áfa nélküliek, 1 év garanciát tartalmaznak és készpénzfizetésre vonatkoznak.

Ready® COMPUTERS

READY COMPKER KFT. BP. 1054 VADÁSZ U. 36.
TELEFON: 331-05-18, 311-66-96 FAX: 311-86-71
RÉSZLETES NAPI ÁRLISTA: 2-333-666 / 1310#
WWW.READY.HU READY@ALARMIX.NET
NYITVA HÉTKÖZNAP: 9^{30}-18 SZOMBATON: 9-13

SZÁMÍTÓGÉPEK

Konfigurációk 1+2 év garanciával

ALKATRÉSZEK

Nagy választékban, kedvező áron

Internet előfizetési lehetőség
Napi árlistánk megtalálható:
www.ready.hu

Kedvező árak viszonteladóknak: 06-30-9-413-453

Accelerátor Kft.

1065 Bp., VI. Lázár 10., az Opera mögött
Tel.: 302-0585, Árlista: 2-333-666 / 1298#
Nyitva: H-Cs:9-17.30, P:9-15.30
Áraink ÁFA nélküliek, gar. 1 év monitorra 3 év
Viszonteladói Árlista: 2-333-666 / 1297#

KOMPLETT KONFIGURÁCIÓK
DAEWOO monitorral, billentyűvel, egérrel

Cyrix 233 MX/16M/3,2G	88.1
AMD K6-2/266MMX/16M/3,2G	97.8
AMD K6-2/300MMX/16M/3,2G	100.8
Intel 233MMX/32M/3,2G	94.4
Intel P II 300ACeleron/16M/3,2G	104.1
Intel P II 266/32M/3,2G	127.2
Intel P II 350/32M/3,2G	131.4
Intel P II 400/32M/3,2G	168.5

Az árak ezer forintban értendöek .

99.02.04. Az árváltoztatás jogát fenntartjuk

Mini/ATX MINI-MIDI-Nagy	**4 / 6.6 / 7.6 / 12.2**
Procomp LX at/atx BX at/atx	13.2/13.8/16.9/17.6
Tornado TX / Gigabyte SG / AX	10 / 16 / 16
Gigabyte LX / EA / BXDS	18.9 / 16.8 / 50
Gigabyte100MHz BA/ BXE/ BXS	**23.4 / 24.5 / 40**
Abit BH6 / Asus P2B / P2B-S	**23,8 / 27,6 / 60,5**
SD ram 16 / 32 / 64 / 128	4.6 / 8.4 / 16.8 / 32.5
SD ram100MHz 32 / 64 / 128	**8,6 / 16.8 / 34**
CD Toshiba 36 / Pansonic 32	**10 / 10.6**
HDD St3,2/ St4.3 /St6,5	23 / 25.5 / 28.2
HDD Q3,2EX / 6,4EX /10,2EX	24 / 30.8 / 44.6
Daewoo 14" / 15" / 17"	**26.8 / 35.6 / 61.4**
BELINEA 14" / 15" / 17"	**26,8 / 34.5 / 59.5**
MAG XJ530" / 700T / 715T	**43.5 / 75.4 / 89.2**
VGA S3 1mb / 4mbPCI / 4mb AGP	3 / 4.6 / 4.8
Matrox Product. G100/G200sd/sg	15.2/18.4/20.6
Diamond Viper 330 / Viper 550	14.4 / 18.4
Diamond Fusion 16mb / 3DFX 12 mb	**26 / 19.5**
Diamond Monster II 8MB / II 12MB	**24.4 / 27.2**
SB 16/ SB64/ SB128/ SB Live	4.8 /7/10.6/15
TB Malibu OEM / Daytona OEM	17.2 / 15
CD iró Pana 4/8 IDE/ TEAC 4/12 SCSI	46 / 45
Írható CD TDK / FUJI	**360 / 330**

LS COMPUTER

A Nyugatinál

Új és használt számítógépek, alkatrészek

ABIT, ASUS. Hercules, Matrox, Diamond, ATI, Intel, LG, MAG, ADI, Viewsonic, LiteOn
Használt SVGA monitorok bruttó 17.000 Ft-tól
Internet előfizetés, Szerviz

1067 Budapest, Podmaniczky u. 29.
Tel.: 311-5456
www3.datanet.hu/~lsbt

BALATI Computers Bt.

BALATI COMPUTERS

1146 Budapest, Thököly út 88.

Komplett konfiguráció:

Midi ATX, AMD6K2-300/66MHz, Epox VIA MVP3-G alaplap, 1.44MB FDD, Q3.2GB HDD, 64MB/100 SDRAM, Virge 4MB PCI VGA, Belinea 14" monitor, 32xCD-ROM, SB16 hangkártya, bill., egér

137.900,- +25%Áfa

!!! OTP Részletfizetési lehetőség !!!!

Használt alkatrészek beszámítása.
Internet szolgáltatás 2.000,-Ft +ÁFA-tól
Tel.:/Fax.: 341-5343, 06-20 9264-507 Faxbank: 2333-666/1607#
E-mail: balati@ahol.com
Nyitvatartás: H-P 9-17h-ig

Budapesti és vidéki terjesztőket keresünk!

Információ: Vogel Publishing Kft. Fehér Ildikó 349-4768

Ez itt 439 karakter

abból a több mint 1.000.000 karakterből, amit előfizetőink* INGYEN kapnak meg!

PC GURU előfizetési akció 1999 március 31-ig!

12 CD-s szám előfizetése

11.952 Ft helyett 9.000 Ft

Az 1 évre PC GURU-t (CD-s) előfizető olvasóink előfizetői kártyát kapnak, mellyel minden hónapban kedvezményesen vásárolhatnak a felkínált akciós termékekből.

E havi kedvezményeink:

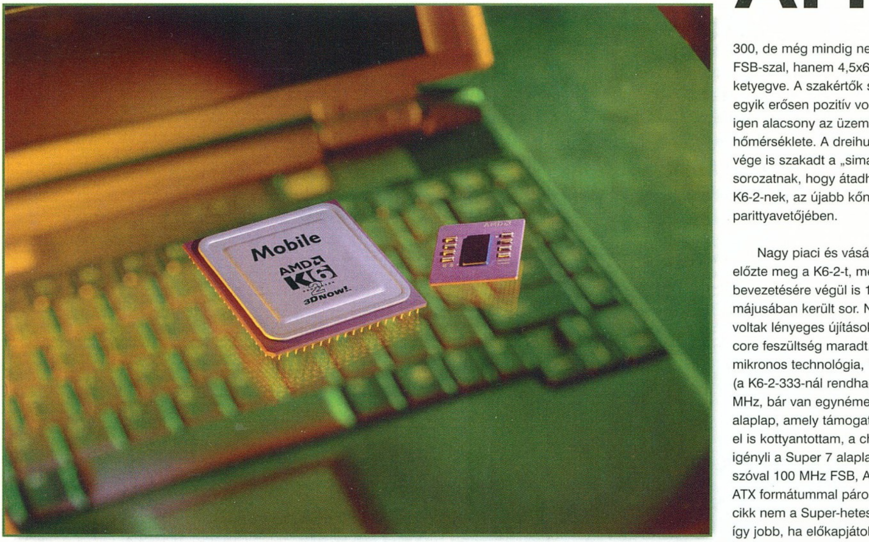
Gangsters	11.990 Ft	helyett	9.590 Ft	Automex Multimédia 1077 Budapest, Wesselényi u. 21.
Falcon 4.0	11.900 Ft	helyett	8.950 Ft	CD Galaxis 1114 Budapest, Vásárhelyi Pál u. 8.
Starcraft + Brood War	17.900 Ft	helyett	11.950 Ft	CD Galaxis 1114 Budapest, Vásárhelyi Pál u. 8.
Carmageddon 2	11.950 Ft	helyett	7.950 Ft	Ecobit Multimédia 1077 Budapest, Wesselényi u. 25.
NBA '99	11.990 Ft	helyett	7.990 Ft	Ecobit Multimédia 1077 Budapest, Wesselényi u. 25.

*: Éves előfizetés esetén

Az AMD K-történelem - K6-3

Az idők kezdetének elején vala a K5, mely egy Socket 7/Pentium I kompatibilis megoldás volt az Advanced Micro Devices-től, ismertebb néven az AMD-től, és amelyet legeredetibb nevén SSA/5-nek kereszteltek a szülei. Mivel akkortájt mindenki az Intel processzorait használta és istenítette ezen a platformon, ezért az AMD hozzájuk mérte a saját gyermekeit, ennek megfelelően lettek ők SSA/5-PR75, SSA/5-PR100. Ezek a procik harmatgyenge teljesítményt nyújtottak, ezért a core átalakítására volt szükség, és lőn: K5-PR120 és 133. Ezek már jobbak voltak, de az FPU-juk továbbra is harmatgyenge maradt (remélem, az FPU kifejezés nem okoz senkinek sem álmatlan éjszakákat). A sorozat végső rúgásaként jött a K5-PR166, melynek érdekessége a processzor belső 1,75x-zése (bizony). Az egész K5 sorozatra rányomta a bélyegét a gyenge FPU-teljesítmény, a gyenge overclockolhatóság, illetve az AMD akkor állandóan jelen levő gyártási problémái.

Ők azonban nem adták fel olyan könnyen. 1997 áprilisában (április 2-án, kitéve magukat az áprilisi utóbolond jelzőnek) bevezették a piacra a K6-ot, amely, mint neve is mutatta, egy 6-ik generációs processzor. Na és mit tud? Például van nekije 64 KB L1 cache-se, ami többszöröse az Intel Pentium I-ének (MMX-hez képest dupla). Az FPU teljesítményén ismét javítottak, de szerencsétlenségükre 1997 májusában jött az Intel a PII-vel, ami ugyebár porban hagyta minden szempontból a K6-ot. Sebaj, egy hónapig király volt, Socket 7 usereknek még tovább is. Egyszóval ahhoz képest, hogy az új AMD üdvöskét a Pentium Pro és a Pentium II vetélytársának szánták (nem véletlenül merült fel a PR2-rating használatának ötlete, amit aztán egy idő után dobtak a szakemberek), nem muzsikált túl jól. Valljuk be, felejthető próbálkozásként marad meg emlékeinkben ez a chip – bár vitathatatlan előnye, hogy nagyon jól muzsikál átlagos irodai felhasználás esetében (de hát nektek/nekem a játék az igazi mérce és etalon) – még akkor is, ha a Pentium MMX-ek órajelénél magasabbra hágott az AMD ambíció és szilikon. A történelmi hűség kedvéért szerepeljenek itt a sorozat nyitó tagjai: AMD K6-PR2/166 (látjátok, PR2, hehe...), AMD K6-PR2/200, AMD K6-233. Aztán 1998 februárjában történt egy kis változás a K6 core környékén, többek között az, hogy 2,2V lett a core feszültség, és jött a K6-266, némiképp további életcseppeket adagolva a halódó(?) Socket 7 platform számára. Ennek a trendnek egyenes folytatása a K6-300, de még mindig nem 100 MHz FSB-szal, hanem 4,5x66 MHz-en ketyegve. A szakértők szerint a chip egyik erősen pozitív vonása, hogy igen alacsony az üzemi hőmérséklete. A dreihunderterrel vége is szakadt a „sima” K6 sorozatnak, hogy átadhassa helyét a K6-2-nek, az újabb kőnek Dávid parittyavetőjében.



Nagy piaci és vásárlói várakozás előzte meg a K6-2-t, melynek bevezetésére végül is 1998 májusában került sor. Na, itt már voltak lényeges újítások, igaz a 2,2 V core feszültség maradt. 0,25 mikronos technológia, 100 MHz FSB (a K6-2-333-nál rendhagyóan 95 MHz, bár van egynémely Super 7 alaplap, amely támogatja). Mint már el is kottyantottam, a chip erősen igényli a Super 7 alaplapi platformot, szóval 100 MHz FSB, AGP, néhol ATX formátummal párosítva. Ez a cikk nem a Super-hetesekről szól, így jobb, ha előkapjátok a régebbi Gurukat tájékozódásképpen. Lássuk azonban az igazi újdonságokat. Először is az FPU teljesítményét most már csak nem minimális

Az AMD most januárban lépett be a K6-2 core alapú chipekkel a mobil CPU-k piacára és azonnal 3 különböző órajelű modellel - ezek szerint létezik K6-2 mobile 266, 300 és 333 MHz-es változatban, áruk 1000-es tételben rendre 106, 187 és 299 (jujj) USD. Ezeket a chipeket mindössze 1.8 volttal kell meghajtani, de persze ezzel együtt mindent tudni fognak, amit a desktop társaik. A gyártó elképzelései szerint chipjei a 2,500 USD, illetve az ez alatti árkategóriájú notebookokba - olcsó kategória, illetve a középkategória alja - kerülnek majd, eddig azonban mindösssze egy konkrét partner lett nyilvánosan megnevezve: a Toshiba.

AMD MOBILOK

mértékben lökték meg, hanem nagyon – igaz, még mindig nem Pentium II-es szintű, azonban most már nincs ok a szégyenkezésre. A másik, talán még fontosabb innováció a mára már 3DNow! néven elhíresült utasításkészlet, melyet egyes szakírók FPU MMX utasításoknak is titulálták. Ezeknek az utasításoknak, illetve a speciálisan ezekre az utasításokra optimalizált drivereknek köszönhetően egyes komplexebb grafikával rendelkező játékok fps értékei drasztikus növekedést mutatnak. A technológia tehát bejött, legalábbis hardver oldalról –- nem úgy, mint az azóta oly sokat szapult MMX (bár állítólag a Win98 támogatja...). Az egyetlen probléma a támogatottság hiánya lehet a játékok és a hardvergyártók oldaláról – ennek viszont ellentmondani látszik az eddig K6-2-sített játékkódok, és driverek száma (a tendencia valószínűleg csak gyorsulni fog a K6-3 megjelenésével, mert persze abból sem hiányozhatnak ezek az utasítások – persze, semmi sem biztos ebben a cirkuszban). Ha már úgyis az MMX-nél tartunk, szeretnék megemlíteni egy igen szellemes megállapítást a sharkyextreme web-site-ról: „...az eredeti MMX utasításkészletnek körülbelül ugyanolyan hatása volt a játékosok (gamerek) világára, mintha valahol a világban felfedeztek volna egy kilenclábú pókfajt...". Akkor ismét felsorolás: tehát vala először a K6-2-300 (100 MHz FSB), majd a már említett K6-2-333, illetve bevezeték a piacra 1998 októberében a K6-2-350 MHz (ennek jelenlegi ára a január elejei árcsökkentések okán ezres tételben már 100 dollár alatt van, szóval olcsó), végül nem sokkal erre rá az igencsak kis nyilvánosságot kapott, de azért hivatalos K6-2-366 MHz. Ha azt hiszitek ezzel vége a számotokra talán kevésbé ismert processzorok listájának, most nézzetek nagyot.

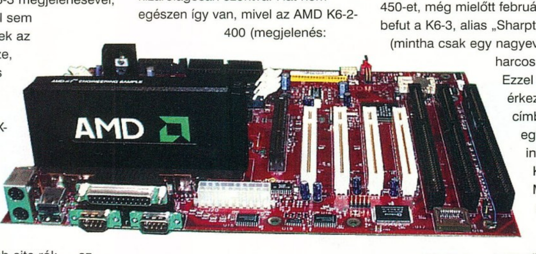
Történt ugyanis, hogy az AMD mérnökei unatkoztak otthon, és nem lévén több nézhető szappanopera a TV-ben, elkezdtek gondolkodni azon, hogyan lehetne még optimálisabban megoldani a K6-2 core-t. Nem hiába törték nem is kicsiny fejeiket (melyeket kiskorukban strucctojás-tartók formaképzése során használtak szüleik), mivel tervezőasztalra, majd szilikonra álmodták a CXT „advanced" core-t. Az

átalakítás során további forradalmi újítás már nem történt – egy kicsit kisebb lett az egész lapka, ha az ember kívülről nézi (ha már belülről nézi, akkor vagy egy AMD mérnök, vagy gale kalapáccsal a kezében...). A trükk: a november végén kijött core-ról a legtöbben úgy tudják, hogy 400 MHz-en ketyegő chipekbe van egyelőre és kizárólagosan szorítva. Hát nem egészen így van, mivel az AMD K6-2-400 (megjelenés: 1998. december) előtt még volt egy (hivatalos, nem mindenféle over- vagy underclockolt valami) K6-2-380 (egyébként, ha valaki utánaszámol, akkor ez a 95 MHz-es buszsebesség egyenes folyománya, a 'la K6-2-333 – és pont ez a buszsebesség a limitáló faktor az elterjedés ellen). Gondolom kicsi szériát „nyomtak" belőle a tengerentúli fiúk (amolyan Johnnie Walker Blue és Gold Label módjára versus a köztudatban jelen levő Red és Black Labelekkel), de ennek ellenére létezik, talán egyszer nagy értékű gyűjtői ritkaság lesz.

Sejtésem szerint, amelyik chip megy 380-on, az megy a legtöbb esetben 400-on is, mindössze a chip tetejére nyomnak különböző számokat (bár nem voltam még soha belső minőségi ellenőr egyetlen chipgyárban sem). A korábban említett K6-2-400 MHz ára mostanság ezres tételben 175 dollárkörül jár.

Zárszóként ehhez a szériához, az AMD tervezi megjelentetni a K6-2-450-et, még mielőtt február végén befut a K6-3, alias „Sharptooth" (mintha csak egy nagyevő indián harcos lenne). Ezzel el is érkeztem a címben beígért egyoldalú interjúhoz a K6-3-mal. Mint azt eddig megszokhattuk az AMD-től, ha K6, akkor Socket 7 (most már egy kicsit modifikálva Super 7-re, de a lényeg maradt). Az entranszt idején 400 és 450 MHz-es verziók fognak piacra kerülni, azt már a természetesség okán csak a margón jegyzem meg, hogy 100 MHz FSB támogatás mellett. Az alaplapi támogatottságról szólva, ha lapunk tudja a CXT core-s K6-2-ket kezelni, akkor tudja majd a K6-3-at is (a legtöbb Super 7 alaplap esetében ez mindössze egy BIOS frissítést jelent). Az órajelszorzó tartománya: 2,5x-6,0x (azaz spekulatív módon maximum 600 MHz-es gyári K6-3-ak kerülhetnek piacra, bár kétséges, hogy a 0,25 mikronos technológia hogyan viszonyul majd az +500 MHz tartományokhoz). Most pedig ugorjunk magára a chipre.

A lényeget tekintve és kissé egyszerűsítő módon, a K6-3 tulajdonképpen egy K6-2 CXT+256 KB on-chip teljes sebességű L2 cache-sel (a 3DNow! utasítások természetesen maradtak, bár nem is bővültek számban vagy kivitelezésben). Ennek fényében logikus, hogy alaplapunknak az eddig L2 cache-ként szolgáló chipje L3 cache-sé „degradálódnak", további teljesítménynövekedést biztosítva (ahhoz képest, mintha nem lenne L3 cache-ünk). Most idézek néhány, a chip teljesítményét meghatározó gondolatot a híres-hírhedt Anand Shimpitől. Az ő mintadarabos mérései (persze, ő mindent egy kicsivel előbb megkap ugyebár, mint mi, bár tőle nem is lehet sajnálni, olyan penge a gyerek – igaz én senkitől sem sajnálnám) szerint a K6-3-450 Win95/NT alatt irodai alkalmazások esetében gyorsabb, mint az Intel Pentium II-450 (de hát ez nem nagy újság, a Pentium verését már a K6 megkezdte ezen a területen). Amik viszont minket konkrétan érdekelhetnek, azok a játékok. Ezen a területen egyelőre felemás a helyzet. Az összehasonlításra



szolgáló procik maradtak, az alkalmazások annál kevésbé. A többféle játék teszteredményei alapján levont következtetés az, hogy ha egy game meg lett támogatva a 3DNow! utasításkészlet használatával, akkor bizony a K6-3-nak jó kis előnye van, ha azonban nincs, akkor is fej-fej mellett tud teljesíteni a Pentium II-vel. Nem rossz. A Neten elterjedt vélemény igencsak megalapozottnak tűnik: akinek Super 7 lapja van, az a K6-3 felé fog orientálódni, akinek meg Slot-1-es, az marad is rajta – nem túl sok emberke fog pénzt invesztálni egy most már tényleg kihalásra ítélt fajba. (Bár ne felejtsük el: a kihalóban levő ragadozó is nagyon nehéz pillanatokat tud szerezni azoknak a fajoknak, akik nincsenek veszélyeztetve a teljes eltűnés által – hát ez nagyon metaforikus volt – Az. a szerk.) A K6-3 minden szépsége ellenére a Pentium II FPU-ja még mindig erősebb, ezen az állapoton már csak a K7 segíthet. A jelenlegii állapot szerint, amikor piacra kerül a K6-3, a 400 MHz-es változat, ára valahol 325 és 375 dollárközött lesz.Míg a 450 MHz-es nagytestvéré (aki pár héttel később fog debütálni, hogy azért az öcsikét is vegyék, még a power-userek is, mint újdonságot...) nagyjából 425 és 500 dollár között mozog majd – ezek a számok persze gyorsan fognak hanyatlani mennyiségileg, ahogy múlik el az újdonság varázsa, illetve lépnek be a szorítóba az egyre újabb Intel (és AMD) chipek. Ha már itt tartunk: az Inteltől a Katmai processzorok is valamikor február végén/március elején fognak rajtolni, érezhetően magasabb áron, mint a K6-3-ak. Ez nem is meglepő, hisz a Katmai a KNI utasításokkal már a K7 versenytársa – a 450 MHz-es változat induláskor valahol 525 és 600 dollár, míg az 500 MHz-es 700 és 760 dollár között lesz árban (mondják most az Intelnél, de ezek az értékek is valószínűleg lefelé fognak elmozdulni a tényleges kibocsátásig, megfelelve a már évek óta tapasztalható trendnek).

Mondtam már, hogy az „előzetes" Intel tervek szerint a Katmai nemcsak clock-locked, hanem speed-locked is lesz? Ugye örültök? A K6-3 téma végére még egy Anand-féle megjegyzés: tesztjei szerint ezek a chipek (vigyázat, egyelőre csak mintákról van szó!) átlagos minőségű overclockerek: semmi brutális K5 non o/c vagy agyonhajtható Celeron – hanem csak amúgy szerényen, a középúton. Ez egy olyan téma, amin érdemes lesz majd elmerengeni azután, hogy majd itthon is kapható lesz a chip.

Az AMD vezetősége egyelőre vacillál, hogy késszé tegye-e K6-3-ait duál processzoros működésre. A legnagyobb félelmük, hogy ezzel már a K7-től vennének el piacokat, hisz egy duál-K6-3 egy, a duál-struktúrát támogató alkalmazással már elég bika erőgép lenne. De vajon mit nyújthat egy K7 disznó ellen két K6-3 lúd?

Az AMD K7 tervezett bevezetési ideje 1999. június a most érvényben levő hivatalos céges roadmap szerint. Ekkor elvileg egy 500 MHz-es példány nyitná meg a sort a kiskereskedők polcain ezekből a fecskékből. Fecskék, mert Slot-A platform, illetve ezt támogató alaplap és chipset kell majd hozzá – merész lépés az AMD részéről: belevágni az ismeretlenbe úgy, hogy egy nagy rém egy hatalmas I betűvel a hasán integet kifele a ködből. A Slot-1 vs. Slot-A versengés nem témája a cikknek, ezért nem is térek ki rá, inkább csak említésszerűen elsorolom a Slot-A előnyeit, hátrányait (talán csak annyi, hogy nem Slot-1 kompatibilis...). Ez a platform támogatja a 200 MHz-es buszsebességet, Alpha EV6 buszszabványon keresztül (erre sem térek ki most, legyen mit írnia másnak is) – amihez persze speciális, 200 MHz-et bíró DDR SDRAM-ok kellenek majd –, illetve az AGP 4X szabványt. Maga a processzor ismét 0,25 mikronon fog terpeszkedni – legalábbis a kezdeti időszakban, a 3DNow! szintén marad,

viszont már 128 KB L1 cache lesz a chipre integrálva, illetve ismét – mint arról már beszéltem – tovább tuningolnak a mérnökök az FPU teljesítményén, és most már P entium II+ szintű lebegőpontos számítási gyorsaságot kívánnak elérni. Úgy legyen – hisz ez árleszorító hatással (még jobban) lenne az egész piacra. A K7 a Pentium II-höz hasonlóan cartridge-ben lesz kénytelen tengetni az életét, és az L2 cache szintén a core mellett fog majd helyet foglalni a nyákon a dobozkán belül – ami viszont különbség, hogy ennek a cache-nek a sebessége konfigurálható lesz a core clock speed harmadától egészen a full speedig. Heh! Egyébként még mindig egyezően a Pentium II-vel az első K7 chipek 512 KB L2 cache-sel fognak forgalomba jönni – a mostani állás alapján –, de az AMD szakemberei már lázasan dolgoznak egy olyan megoldáson, ahol már 8 MB(!) cache lesz megcímezhető. Szerény. Végül egy mindenki által előre megjósolt dolog: természetesen, többprocesszoros módban is hajtható lész a K7. Az, hogy egyszerre maximum hány darab, még nem publikus.

Hát itt tart most Miki egér dióhéjában az AMD chipek történelme a Pentium korszakot tekintve az időszámítás kezdetének – bár gondolom, minden hű Guru olvasó őrzi szíve csücskében a megboldogult 5x86-133-at és a DX4-100-at. Én nem, nekem soha nem voltak ilyenjeim, bár a munkahelyemen az egyik gépet egy ilyen utóbbi szerkenytű hajtja (hiába, ahol high-tech van, ott high-tech van).

Tigriske

AMD

Az AMD K6-2 és 3 is 0.25 mikronos gyártási technológiával készül, illetve a kezdeti K7-ek is ezen fognak alapulni - látszanak viszont az előrelépés egyértelmű jelei. A cég egyértleművé tette, hogy még ebben az évben át szeretne térni a 0.18 mikronos gyártásra K7-esei esetében, ennek első lépéseként az Austinban (Texas, USA) levő Fab 25 nevű fejlesztési- és gyártási központban már előállítottak ilyen technológiájú szilikont, de csak mintadarab szinten. Második lépésként a Fab 30-ban (Drezda, Németország) most január végén lefuttattak egy széria szilikont 0.22 mikronnal - azaz úgy néz ki, hogy semmi sem fogja az útjukat állni, hogy valóra váltsák ezirányú elgondolásaikat - konkrét időpontokról azonban még senki sem beszél. A legtöbbet a 0.18 mikronból a notebook felhasználók és a MHz-imádók profitálnának (az energiapazarlást ellenző zöldeken felül).

A CHIP Magazin
minden száma
két CD-ROM-mal jelenik meg.

Az előfizetési díj
20% kedvezményt tartalmaz.
Töltse ki, és dobja be
az első, útjába kerülő
postaládába!

Előfizetem a PC GURU-t CD-vel:

❑ példányban egész évre 9000 forint ❑ példányban fél évre 4500 forint
❑ példányban negyed évre 2250 forint

Előfizetem a PC GURU-t CD nélkül:

❑ példányban egész évre 4960 forint ❑ példányban fél évre 2480 forint

Előfizetem a CHIP Számítógép magazint:

❑ példányban egész évre 9408 forint ❑ példányban fél évre 4704 forint
Az előfizetés kezdete: ....

Név: ....

Cím: ....

Fizetés módja: ❑ csekken (a kiadó biztosítja) ❑ átutalással

Kelt: ....

....
Cégszerű aláírás, bélyegző

Vogel Publishing Kft., 1300 Budapest 3, Pf. 210, fax: 350-8731, tel.: 349-4768, Fehér Ildikó

1999/3

A CHIPTÁR mindenkinek
nélkülözhetetlen segítség.

Megrendelem az alábbi kiadványokat:

❑ példányban CHIPTÁR 7 Modemvilág, CD-melléklettel, 1495 forintért
❑ példányban CHIPTÁR 9 Linux, CD-melléklettel, 1495 forintért
❑ példányban CHIPTÁR 10 Corel, CD-melléklettel, 1495 forintért
❑ példányban CHIPTÁR 11 Shareware III., CD-melléklettel, 1795 forintért
❑ példányban CHIPTÁR 13 Windows 98, CD-melléklettel, most 1904 forintért!

Név: ....
Cég neve: ....
Cím: ....

Fizetés módja: ❑ csekken (a kiadó biztosítja) ❑ átutalással

Kelt: ....

....
Cégszerű aláírás, bélyegző

Vogel Publishing Kft., 1300 Budapest 3, Pf. 210, fax: 350-8731, tel.: 349-4768, Fehér Ildikó

Tisztelt Olvasónk!

Régebbi lapjainkat és egyéb kiadványainkat kedvezményes áron kínáljuk a készletek erejéig. Utánvételes megrendelés esetén a küldemény árát és a postaköltséget az átvételkor kell kifizetni, csekkes befizetésnél Önt nem terheli postaköltség. Rendeléskor az átfutási idő kb 1 hét, kérjük ezt vegye figyelembe.

Extra akció - amíg a készlet tart!!!

❑ E3 CD 98 (2 CD)		990 Ft
❑ 3Dfx CD 2		600 Ft
❑ Drivers - Patch - Cheat CD 2		600 Ft
❑ CD GURU 99/1 (2CD, teljes játék, poszter)		800 Ft
❑ CD GURU 98/6 (2CD, teljes játék, poszter)		700 Ft
❑ CD GURU 98/1	❑ 2 ❑ 3 ❑ 4	500 Ft / db
❑ CD GURU 97/3	❑ 4 ❑ 5 ❑ 6	400 Ft /db
❑ PC GURU 98/3	❑ 4 ❑ 5 ❑ 6 ❑ 7 ❑ 8 (CD-s)	500 Ft /db
❑ PC GURU 98/10	❑ 11 ❑ 12 (CD-s)	700 Ft /db

❑ utánvétellel kérem ❑ csekket kérek

Név: ....

Cím: ....

Kérjük, hogy a szelvényt nyomtatott betűkkel töltse ki.

Vogel Publishing Kft., 1300 Budapest 3, Pf. 210, fax: 350-8731, tel.: 349-4768, Fehér Ildikó

Feladó:

Belföldre bérmentesítés nélkül feladható, az esedékes díjakat a címzett fizeti

VOGEL Publishing Kiadó Kft.

Budapest 3.
Pf. 210

1300

A CHIP Magazin
minden száma
két CD-ROM-mal jelenik meg

Az előfizetési díj
20% kedvezményt tartalmaz
Töltse ki, és dobja be
az első, útjába kerülő
postaládába!

Feladó:

Belföldre bérmentesítés nélkül feladható, az esedékes díjakat a címzett fizeti

VOGEL Publishing Kiadó Kft.

Budapest 3.
Pf. 210

1300

A CHIPTÁR mindenkinek
nélkülözhetetlen segítség.

Feladó:

Belföldre bérmentesítés nélkül feladható, az esedékes díjakat a címzett fizeti

VOGEL Publishing Kiadó Kft.

Budapest 3.
Pf. 210

1300

Tisztelt Olvasónk!

Régebbi lapjainkat és egyéb kiadványainkat kedvezményes áron kínáljuk a készletek erejéig. Utánvételes megrendelés esetén a küldemény árát és a postaköltséget az átvételkor kell kifizetni, csekkes befizetésnél Önt nem terheli postaköltség. Rendeléskor az átfutási idő kb 1 hét, kérjük ezt vegye figyelembe.

Multimédia

TALLÓZÓ

KICSIKNEK ÉS NAGYOKNAK

Egyre több kiváló magyar nyelvű multimédiás CD-ROM kerül nemcsak a boltok, hanem a valamelyest csökkenő árak miatt az otthonok polcaira is. (Nem feladatom reklámot csinálni, de remélem e sorok megjelenésekor még tart a Révai Nagy Lexikona akció; ha valaki átsiklott volna felette – ahogy az angolok mondják – valóságos lopás megvenni bruttó háromezerért.)

Ebben a hónapban a Cyberstone kiadó újdonságai közül kettőt szeretnék bemutatni, a kisebbek részére készült Csizmás Kandúrt, illetve a sportrajongóknak szánt Mondial '98-at. Örvendetes tényt, hogy az eddig oly sok bosszúságot okozó védelmi rendszereknek nyomát sem találtam a programokon, mindkettő teljesen a CD-ről fut.

KICSIKNEK: CSIZMÁS KANDÚR

A meseirodalom egyik klasszikusát, a Csizmás Kandúr című mesét tekintheted meg Málnai Zsuzsa tolmácsolásában. Csak helyezd a CD-t a meghajtóba, a megjelenő ablakban klikkelj a csizmákra, s máris a mesével kapcsolatos menüben találod magad! Kattints a könyvre, a zászlók segítségével magyar, angol, német vagy francia nyelven már hallgathatod is a mesét. A szöveget aranyos animációk kísérik, minden fontosabb történést újabb illusztrációval gazdagítva. A fejezetek között szabadon lepegethetsz előre és hátra egyaránt. Az egész kísértetiesen hasonlít egy

képeskönyvre: Habár a képek száma korlátozott, az embernek még sincs hiányérzete.

Sajnos, minden mese egyszer véget ér, de ne búsulj, most jön csak a java: a virág ikonra kattintva kilenc jelenet közül választhatsz, ezek mindegyikében valamelyik figurára vagy rajzelemre klikkelve sok-sok érdekes és nemegyszer mulatságos meglepetésben lehet részed. Ha már ezt is unod, válaszd a labirintus ikont! E mögött 15 játék vár rád.

Kifestő: Színezd ki a királylány vagy a herceg ruháját tetszésed szerint!

Memória: Keresd meg a lefordított képek párját, míg mind el nem tűnik!

Mi hova tartozik?: A mesealakokat helyezd az egér segítségével a megfelelő képre a történet szerint. Ha kellően figyeltél a mese közben, akkor ez nem jelenthet problémát.

Királylány: Öltöztesd fel őt a különböző ruhákkal ízlésed szerint!

Labirintus: Keresd meg a helyes utat a célig!

Képkirakó: Más-más nehézségi szinten kell a képeket darabjaikból kiraknod. A tologatós bizony igazi kihívást jelent még a felnőttek számára is!

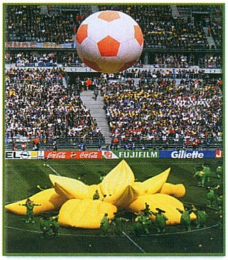
Keresd a különbséget: A szereplők és az árnyékaik között számtalan a különbség, ezeket kell megtalálnod.

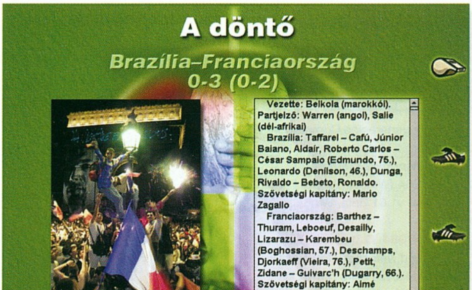
Számok: Keresd meg az elrejtett figurákat úgy, hogy összekötöd a számokat növekvő sorrendben!

Saját jelenet: Készíts saját jelenetet úgy, hogy a kiválasztott háttérre helyezed a tetszőleges mesealakokat! Ezt akár ki is nyomtathatod és kiszínezheted.

NAGYOKNAK: MONDIAL '98

Azt hiszem, minden focirajongó szívét megdobogtatja ez a kiadvány. „Félszázezernél is több adat, kétszáz eredeti fotó, fél óra hanganyag, statisztikák, diagramok.", hirdeti a borító. Igen, e CD-ROM szinte mindent tartalmaz az évszázad eddigi tizenhat futball-világbajnokságáról. A készítők két nagy fejezetre osztották az információkat: kiemelten foglalkoznak a legutóbbi, franciaországi torna eseményeivel. Minden igényt kielégítően mutatják be a bajnokságok csapatait, a mérkőzéseket, a sztárok életrajzi és pályafutásbeli adatait, sok helyen kiváló minőségű eredeti fotóval illusztrálva. Mindezt Molnár Dániel kommentárjai teszik teljesebbé. Természetesen, nem hiányozhatnak a különböző szempontok alapján összeállított statisztikák és diagrammok sem. Külön passzus taglalja a magyar válogatottak szereplését a bajnokságokon, bár legnagyobb sajnálatomra legfeljebb csak a '38-as és az '54-es vb-szereplésünkre lehetünk büszkék, a többi hét alkalom leginkább keserűséggel töltheti el a szívünket. Mindezekért persze bőven kárpótol a legendás „Aranycsapat" dicsőségének megismerése, az idősebbeknek ezek felidézése. Igen, akkor még tisztességesen elporoltuk Angliát, Brazíliát vagy az NSZK-t.





Végezetül: nekem rendkívül tetszik a Mondial '98, de azért néhány építő szándékú kritikus megjegyzést kell tennem. Először is, jó lenne, ha nem kéne minden indításnál újra és újra végignéznem a készítők logóját. Másodszor, a menük kissé nehezen átjárhatók.

Tony

Automex Kft.
1077 Budapest,
Wesselényi u. 21.
Tel.: 461-5700 Fax: 461-5799
www.automex.hu

INFO

Emulátorok

COMMODORE 64 EMULÁTOR-KÖRKÉP (AVAGY 8 BIT, MELY MEGHÓDÍTOTTA A VILÁGOT)

Szia!

Elnézést, hogy így ismeretlenül letegezlek, de ha ezt a cikket olvasod, akkor minden bizonnyal egyívásúak vagyunk. A 8 bit „egykori lovagjai” mindig találnak valami szép és közös emléket. Összetartanak. Elég csak egy régi TV műsor (TV-Basic), vagy egy magyar kalandjáték felemlítése, esetleg egy... Tényleg emlékszel? Hű, de szuper volt!

Nosztalgia? Meglehet. Na, de ilyen fiatalon? Vagy talán a számítógép nosztalgiához nem is kell olyan idősnek lenni? Pedig az ember sokszor úgy érzi, hogy ez az egész valamikor réges-régen a távoli múltban történt akkor, nos akkor, amikor a LOAD vagy LOAD „*”,8,1 magát a világot jelentette. Érdemes talán elgondolkozni azon is, hogy a ma megjelenő játékok egy részében miért érezhető a régi 8 bites játéktémák újrafelfedezése. Mielőtt bármit is mondanál, tökéletesen igazad van. A legtöbb C64-es játék hangulata egyszerűen utolérhetetlen és lemásolhatatlan. Bizony, akkor a játékokhoz még zenét írtak, tízből kilencet még ma is felismernék azonnal. Amigán talán hat-hét zenét. PC-n pedig?

Szerencsére napjainkban véget ért a hét szűkös esztendő, bármikor és bárki játszhat PC-n C64-es kedvenceivel. Itt vannak (1 éve) a második generációs Commodore 64 emulátorok!

Windows emulátorok:

CCS64 (Win32), Frodo, Personal C64, Vice v1.61 Beta, Win64.

CCS64 V2.0 (DIRETCX)

A svéd illetőségű, Per Hakan Sundell fejleszti ezt a remek kis emulátort, mely Win9x és DOS alá egyaránt megtalálható. A kezdeti v1.03, majd v1.07 változatok után igazi áttörést jelentett a v2.0 megjelenése, ez a verzió kibővült olyan menükkel, amelyek nagyon hiányoztak. A CCS64 menüit, opcióit a C64s-nél megszokott módon F9-cel érhetjük el.

Az emulátor tulajdonságai igen meggyőzőek:

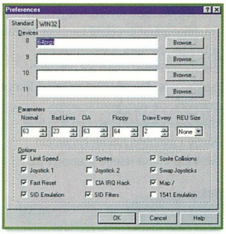
Több mint 90%-os a CPU 6510, MMU 82S100, VIC 6566/6567/6569, CIA 6526, valamint a 1541-es VIA 6522 emulálása. Ezen kívül 100%-os a hang (SID 6581) a kazetta és a C2N (magnó) kezelése. CCS64 a 1746-os RAM bővítő (REU-Expansion Unit) emulálására is felkészítették, ami annyit jelent, hogy a virtuális C64 memóriáját 128 KB-tól akár 16MB-ig feltornázhatjuk. Nagyon hasznos funkció még a Cartridge emulálása itt tulajdonképpen, ha a megfelelő .CRT programmal rendelkezünk, akkor akár az Action Replay, KCS Power, Final Cartridge vagy éppen a Simons Basic-bővítéseket is használhatjuk (F9/Cartridge/Insert). Az

emulátorhoz alapban csak a CCSMON-t (monitor) mellékelik. A CCS64 felbontását 320x200 és 800x600, hangját pedig 11–44 kHz (8–16bit) értékek közt módosíthatjuk. A program DOS-os változata teljesen megegyezik a Win9x verzióval, az egyetlen lényegi különbség csak az, hogy a DOS

változata kezeli a GUS kártyát. Rendszeresen fejlesztik!

FRODO

A mainzi egyetemen dolgozó, Christian Bauert minden emulátorrajongónak illendő lenne ismernie. Bauer eddigi megjelent programjai szinte csak emulátorok voltak, bár az is igaz ő eddig csak PPC-re és a 68xxx-re fejlesztett. Az eddig megjelent programjai például a ShapeShifter és a Frodo család (Amiga, Mac, BeOS, Unix) mellett BeOS-re írt Mac emulátora a Balislik. A Frodo ugyan nem tartozik a legjobb C64-es



emulátorok közé, de elmondható róla, hogy Christian állandóan fejleszti és ezzel egyre jobb lesz.

VICE V1.61

A Vice, Windows verziója igazi újévi meglepetés volt, január 4-én jelent meg. Sajnos, egyelőre még nagyon bétaváltozat hiányzik belőle a joy emuláció és néha „bugzik”, de igen ígéretes. (Részletesebben: DOS verzió.)

PERSONAL C64 ÉS WIN64

Erről a két közepes emulátorról nem tudok igazán jót írni. Bár tudják az alapvető-funkciókat (kép, zene, Basic stb.), mégis inkább azt ajánlom, hogy ha csak egy mód van, rá ne használjátok őket.

DOS emulátorok:

Ale64, C64 Alive, Ccs64, C64 Emu, C64S, C64 Sally, Come Back

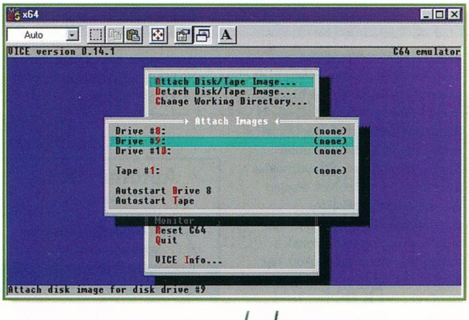
Az 1997-ben megjelent Super CPU-128, az 1 MHZ-es C64 alapgépet akár 20 MHz-re is képes felturbózni. Az olcsónak egyáltalán nem mondható turbókártya ára 250–280.

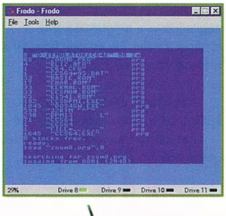
C64-re HD? Igen! Nem kell meglepődni, mert a C64-es CD illesztése mellett a HD-IDE interface is már réges-rég megjelent, mi több számtalan patch is letölthető régi programokhoz. Ilyen, például az Elvira HD.

Készül az A65, azaz a Gecko Komputer. A PC struktúrájú (kártyás) C64, új operációs rendszerrel és chip-készlettel rendelkezik. Beépített PPP, memóriavédelem, 1 MB RAM, Multitask OS.... A CPU maradt a 6510-es. Fejlesztőket keresnek!

ÉRDEKESSÉGEK

Commodore





64, Free 64, PC64, Vice. A tekintélyes mennyiségű (tíz) DOS-os emulátor nagyon vegyes képet alkot. Többségük igen kezdetleges (C64 Sally, C64 Emu, Free 64, Ale 64, C64 Alive, PC 64) ezekkel nemigen érdemes foglalkozni. Tipikusan régi emulátorok, melyeket vagy már nem fejlesztenek, vagy pedig 1–2 ember – általában – az Emulator Dev. Kit (E.D.K.) segítségével próbálja elfogadható szintre hozni őket.

A megmaradtak közül a C64S fejlesztése tavaly végleg abbamaradt (egyébként nem rossz), az utolsó verziója a 2.52B volt. Érdemes megemlíteni, hogy hosszú-hosszú évekig a C64S jelentette a csúcsot. Másik, a Come Back 64, mely egy igen érdekes program, de egyelőre nem hozza a híres csapat (Fairlight fejlesztés) nevéhez illő színvonalat. Előnye, hogy free emulátor és rendszeresen fejlesztik, elég sok mindenre képes csak hát kicsit lassú, no meg a kezelése is nehézkes.

VICE

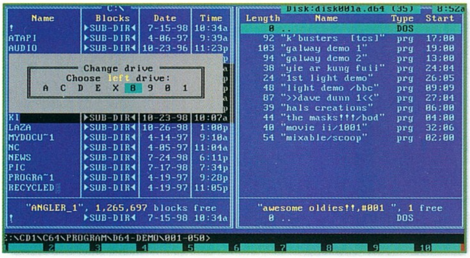
Unixot használóknak nem kell bemutatni ezt a remek Commodore emulátort, hisz sokáig csak erre a platformra (akárcsak az UAE-t) fejlesztették. Szándékosan írtam azt, hogy Commodore emulátor, mert a Vice (Versatlle Commodore 8 bit Emulator) egy olyam univerzális program, mely többféle C= számítógép emulálására is képes. Utolsó verziója a V1.61 (1999.januári), és a C64 mellett a C128, Pet, CBM II, VIC20 gépeket is emulálja. A program kezelése nagyon egyszerű, hiszen a DOS változatban a menüt az Esc segítségével érhetjük el. Akárcsak a CCS64, képes Cartridge betöltésére (.CRT), érdekességei közé sorolható a 8580-as SID emulálása, az 512K RAM (C1750), a 1531 egér emulációja. Korrekt a 1541-es, valamint a kép és a hang emulációja.

HASZNOS SEGÉDPROGRAMOK

Az egyik legjobban használható program a Star Commander (magyarok közreműködésével készült), ezzel és a hozzátartozó segédprogramokkal szinte mindent, C64/Plus4/PET stb. lemezműveletet (is) végrehajtanunk. (ftp://c64.rulez.org/pub/c64/Tools/MS DOS) Emellett tucatszám találkozhatunk mindenféle hasznos programmal – például Basic konverterekkel stb. –, amelyek ismertetésére sajnos már nincs hely.

ISMERTEBB ADATTÍPUSOK

Eredeti C64-es adatok (PRG), Disk Image (.D64), Tape Image (.T64), C64Star Lynx (.LNX), Star Zip (.z64), Star Tape (.P00, S00, U00, D00, R00).



Még a 90-es évek elején is lehetett rendelni C65-öt. Az akkori Amiga Format hirdetése szerint egy New-York melletti raktárból az elfekvő Commodore C65 készletet árusították ki. A gép ára szállítási költséggel megközelítette az 50 ezer forintot, ami akkor bizony elég soknak tűnt.

Tudod, hogy a Commodore összesen 18! féle C64 típust gyártott és fejlesztett 6 év alatt?

A C64 laptopból, típusa szerint a CBM CLCD Commodore Portable-ből állítólag egykoron az MH. (Magyar Honvédség) is rendelt, közel 100-at. Az utóbbi hónapokban állítólag ezek a gépek kiselejtezésre kerültek. Ti mit tudtok erről?

Használt C64-esekből kiszedett 6581-es (SID) chipek alkotják a lelkét az, úgynevezett SIDstation PC-s szintetizátor-hangkártyának (1989. Svédország). A módszer nem ismeretlen, mert Amigára évek óta kapható a SID-kártya, amely természetesen a C64-es emulátorokhoz használható.

ÉRDEKESSÉGEK

Mint talán kiderült, jó szívvel két C64-es emulátort tudok ajánlani. Egyik a Ccs64 v2.0 a másik pedig a VICE. Ha kérdésetek vagy kérésetek van, írjatok.

Angi
angler@freemail.c3.hu

Windows verziók										
Név	Verzió	C64 formátum	Joystick	1541 emu.	1541 kapcs.	Sebesség	Hang	VIC II	Expanssion	Extra
Ccs64	2.00	TAP/64/P00/D64/C64/PRG	1-2 port/bill./állítható	jó	van	megfelel	jó	kiváló	mouse, REU,RAM, Cartridge emulation	Hang/kép dump, új D64, monitor, speed DOS, sebesség állítás
Frodo 4.02	4.02	T64/D64/PRG	1-2 port/bill. (num. Key.)	lassú	van	lassú	közepes	közepes	-	Amiga/BeOS/Macintosh verziók
Personal C64	1-Feb	C64/D64/P00/S00/D00	1-2port/num. Key	lassú	van	lassú	gyengye	közepes	-	-
Win64	0.31	T64/P00/D64/C64/PRG	1-2 port/ fix	közepes	nincs	lassú	gyenge	gyenge	-	-
Vice	1.61B	T64/D64/PRG	Nincs	Jó	van	megfelel	jó	kiváló	mouse, REU,RAM, Cartridge emulation	Beta verzio
										Egyben CBM II, PET, VIC20, C128 emulátor
DOS verziók										
Név	Verzió	C64 formátum	Joystick	1541 emu.	1541 kapcs.	Sebesség	Hang	VIC	Expanssion	Extra
Ale64	1.12h	D64/P00	1-2 port/ bill.	közepes	van	lassú	közepes	jó	-	-
C64 Alive	0.0	speciális	1-2 port/ bill.	gyenge	nincs	lassú	közepes	gyenge	mouse, printer,GeoRAM,debugger	-
Ccs64	2.00	TAP/64/P00/D64/C64/PRG	1-2 port/bill./állítható	jó	van	megfelel	jó	kiváló	mouse, REU,RAM, Cartridge emul	Hang/kép dump, új D64, monitor, speed DOS, sebesség állítás
C64 Emu.	1.0 B11	C64	külso joy.	nincs	van	közepes	közepes	közepes	-	-
C64S	2.51	T64/D64/PRG/P00	1-1port/bill/joy	jó	van	közepes	jó	jó	debugger	Gravis suprot
C64 Sally	0.2	64P/64T	1-2 port/ bill.	gyenge	nincs	lassú	gyenge	gyenge	-	Pascal forrása
Come Back 64	0.95	PRG/P00	1-2 port/ bill.	nincs	nincs	lassú	közepes	közepes	Cartridge emul	Asm forráslista
Free 64	0.01	T64	1-2 port/ bill.	közepes	van	lassú	közepes	közepes	-	-
PC64	1.18	C64/P00	külso joy.	nincs	nincs	közepes	gyenge	gyenge	-	-
Vice	1.61	T64/D64/PRG	1-2 port/bill./állítható	jó	van	megfelel	jó	kiváló	mouse, REU,RAM, Cartridge emul	Egyben CBM II, PET, VIC20, C128 emulátor

C64-es emulátorok összefoglaló táblázata (1999.02.27. Angle®)

Top játékgép

ELGONDOLKODÓ
MILYEN AZ IDEÁLIS JÁTÉKGÉP?

Elgondolkodtatok már azon, hogy milyen lehetne egy ideális játékgép, ha annyi pénzetek lehetne, hogy a lehető legjobbat meg tudjátok venni? Nos, én megpróbáltam elképzelni mindezt, de úgy, hogy a cél ne a mindenáron való pénzköltés legyen, hanem a lehető legjobb minőség elérése.

Mindenekelőtt az ideális játékgépen én csakis azt értem, hogy játszani lehessen vele (de azt a lehető legjobban!) és nem CD írásra, scannelésre, házimozira gondolok. Ezek más gépet, más felszereltséget igényelnek.

Szóval sok pénzem van. Az első kérdés: vegyek egy márkás gépet, vagy válogassam össze én magam az alkatrészeket? (A második esetben is rábízhatom az összerakást a kereskedőre.)

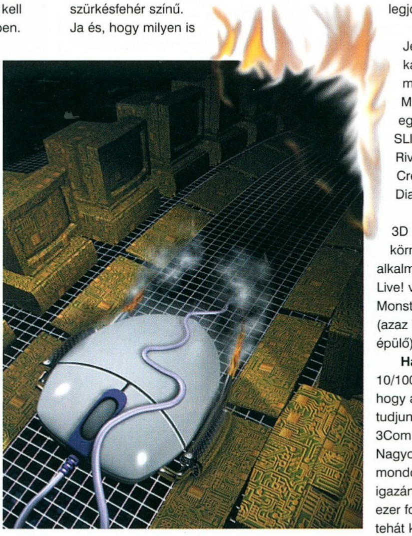
Márkás gép: Mivel nap mint nap van alkalmam ilyen gépeken dolgozni ezért bátran ki merem jelenteni, nem csak a márkát kell megfizetni ezekben a gépekben. Igenis megbízhatóak és minőségiek. Ha van pénzem – megvehetem. Más kérdés, hogy később sem bütykölhetem, hanem adott helyre (pl.: a szervizbe) el kell vinni, ahol például az új grafikus kártyát beleteszik. Miért? Mert különben elvész a sokéves garancia. Szóval a viszonylag magas ár mellett ez is hátrány. (Viszont munkára ilyen gép való.) Egyébként, ezeket a gépeket is lehet kérni eleve olyan kiépítésben, hogy ideális játékgép legyen belőle.

Összerakott gép: Ha már e mellett a változat mellett döntöttünk, akkor feltétlenül adjunk a minőségre! Az alkatrészeket mindenképpen a lehető legjobb helyről (és ezalatt nem azt értem, hogy a legolcsóbbról), tiszta forrásból szerezzük be. Értékeljük a dobozos termékeket (ez már jelent valamit) és a disztribútorokat. (Tehát azokat a cégeket, akiket valóban megbízott a gyártó cég, hogy forgalmazza a termékét, hiszen a garancia, támogatás így lesz elérhető. Tudtátok, hogy nagyon sok termékre, amire a boltban 1 év garanciát adnak, a gyártó elvileg 3 évet vállal?)

A részegységek felsorolása előtt még egy dolog, amit el kell mondanom: szerintem az ideális gép nem tuningolt. (Tudom, most sokan felhördülnek.) Semmi értelmét nem látom annak, hogy jaj de jó 1 FPS-sel többet megy az xy játék a timedemó szerint. Persze néha kifagy...

Lássuk az alkatrészeket!

Számítógépház: Talán a legolcsóbb, de a legkevésbé sem elhanyagolható. Ezen egyébként igazán nem éri meg spórolni. Egy jól szerelhető okosan kitalált ház nem fogja összevagdosni kezünket a szereléskor, az alkatrészek kényelmesen elférnek benne, nem beszélve a hűtésről. Adjunk a külsőre is! A szobában jól mutat egy igényes kinézetű számítógép, pláne, ha nem a megszokott szögletes formájú és szürkésfehér színű. Ja és, hogy milyen is legyen pontosan? Jelenleg természetesen a csendes táppal ellátott, ATX-es ház az elfogadott. Ha tudunk, vegyünk márkás házat. (Persze olyat, amibe bele tudjuk tenni az alkatrészeinket.)



Alaplap: A kulcsszó a megbízhatóság (még egyszer) és nem a tuning. Persze a kettő egyáltalán nem zárja ki egymást. Intel BX chipsettel, jó sok memóriafoglalattal és sok PCI slottal rendelkező a legjobb választás. Tippek: Supermicro, AOpen, Asus, Abit... A játékokhoz egyébként nem szükséges (és a későbbi fejlesztések érdekében inkább kerülendő) semmilyen integrált alaplapi vezérlő (SCSI, videó, hang stb.)

Processzor: Részemről jelenleg csakis Intel Pentium II (nem Celeron). Van rá pénz, tehát jöhet egy 450-es. Dobozos, eredeti. (Elnézést kérek a más processzorokat kedvelőktől, de én ragaszkodom a megszokott dolgokhoz.)

Memória: Nagyon fontos, mind a mennyiség mind a minőség. Ugyebár itt minél több annál jobb, tehát mondjuk 256 MB jöhet. Sokan elfelejtik (vagy nem tudják), hogy a lefagyások egyik fő oka a rossz, nem megbízható RAM. Az élettartam garanciás PC 100-as ECC RAM (hibajavító) a lehető legjobb.

Videokártya(k): Jelen pillanatban két kártya kell: egy márkás Voodoo2 12 MB-os (jöhet egy egykártyás 24 MB-os SLI is) és egy márkás Riva TNT-s. Például Creative vagy Diamond stb.

Hangkártya: Itt is a 3D a lényeg és a környezeti hatásokat alkalmazó effektek. SB Live! vagy Diamond Monster Sound MX300 (azaz Vortex 2 chipre épülő).

Hálózati kártya: 10/100 Mbites kártya, hogy a barátokkal is tudjunk játszani. Például 3Com, SMC, HP, Intel stb. Nagyon komolyan mondom, hogy ezen igazán nem érdemes pár ezer forintot spórolni, tehát kerüljük a „No-name” kártyákat.

Floppy: elég egy 1,44-es, márkát nem tudok külön kiemelni.

Winchester: Játékhoz az IDE tökéletes, minél nagyobbat érdemes venni, mondjuk egy 12 GB-osat. Vegyünk mellé még egy kisebbet, hogy a kimentett állásokat elvihessük rajta az ismerősünknek.

Fiók: Az előzőek miatt mindenképpen vegyünk egy hordozható winchestertokot (mobil rack). Mostanában ezek már elég szabványosak.

CD-ROM-olvasó: Nem a túl nagy sebesség a lényeg, hanem, hogy mindenfajta CD-t jól és megbízhatóan olvasson. Például itt még rengeteget fel lehetne sorolni (mondanám a Plextort, de hát nem akarunk SCSI vezérlőt...) Kerüljük el a berezonáló, zúgó modelleket.

Modem: 56 K-s külső modemet vegyünk. (majd csak lehet mindenütt használni). Kedvencem a US Robotics, de a minőségi, márkás modemek mind jók.

Billentyűzet: A kéztámasszal ellátottakat részesítsük előnyben. Ha szeretünk kísérletezni vagy van kedvünk újabb designokat megszokni, vehetünk mindenféle „naturális” vagy internetes billentyűzetet is. Ja, és a lényeg: olyat vegyünk, amelyik rádiós, tehát ne kelljen a kábelekkel foglalkozni.

Egér: Ez is rádiós legyen, (azaz ahogy az egyik hardver hírekben elmésen megjegyeztem: farkatlan). Kényelmes kézbe simuló, Internetre kihegyezett egér az igazi. Logitech, Diamond vagy Microsoft éppen megfelel.

Joystick: A kulcsszó: Force Feedback. A Logitech botkormánya maga tökély.

Kormány: Lásd az előző pontot.

Hangszórók: A fent említett hangkártyákhoz legjobban az úgynevezett FourPoint rendszerek a jók (tehát 4 hangszóró plusz egy mélynyomó). Ilyen például a Creative Labsnak is van. Persze jók az 5+1-es rendszerek is, kedvencem az Altec Lansing.

Monitor: Mondjuk egy 19 vagy egy 21” éppen megfelel: Viewsonic, Sony stb. Trinitron képcsővel.

Mivel sok a pénzünk: jöhet még egy szünetmentes táp is (APC), és egy hub mondjuk 8 db 10/100-as porttal. A márkákhoz lásd a hálókártyákat.

Szoftverek: Ne felejtsük el, hogy szoftver is kell! Azaz Windows 98, DirectX 6.1 és a legújabb jól működő driverek.

(A szerkesztőség nem mindenben ért egyet a szerzővel, ám a leírtakat mindenképpen jó kiinduló alapnak tekinti.)

Lóti

A VOGEL PUBLISHING KFT. LAPJAI ÁTFOGJÁK A VILÁGOT

Media made by Vogel

Vogel Publishing Kft., 1139 Budapest, Hajdú u. 42–44., tel./fax: 350-8731

Logitech Wingman Formula Force

HOGYAN JUTOTTAM HOZZÁ?

Még tavaly karácsony környékén történt, hogy megkeresett egy barátom, tudnék-e neki olyan hazai céget mondani, ahol a Logitech féle force-feedback-el felvértezett kormány kapható. Sajnos kutatásaim nem vezettek eredményre, több cég mondta, hogy igen tudnak róla, meg lehet rendelni stb., de raktáron nem volt senkinek. (Legalábbis az általam megkérdezett cégek közül.) Elmúlt a karácsony, a szilveszter, és valamikor január közepe felé, amikor ismét találkoztunk, a srác mosolyogva közölte: megvan, megszerezte (megrendelte valahol még tavaly és máris megérkezett). Hagytam pár napot pihenni a dolgot (hadd játsszon vele egy kicsit), majd lecsaptam, azaz elkunyiztam a kormányt egy rövid teszt idejére (három napot tudtam kicsikarni). Szerintem nagyon hatásosan nézhettem ki, ahogy ballagtam hazafelé két tömött nylon szatyorral, ugyanis a dobozt mérete miatt nem akartam elhozni:).

Hazaérve szemrevételeztem mit is hoztam a szatyrokban: egy testes kormányt felszerelhető aljzattal, egy talapzatot két pedállal, egy tápegységet és három CD-t: a driver CD-t és két játékot, név szerint a Motorheadet a Gremlintől és az F1 Racinget a Ubisofttól.

A LOGITECHRŐL

Miért is szeretem (szeretjük) annyira a Logitech-et? Én először az egereiket kedveltem meg nagyon, melyek minősége vitathatatlanul az egyik legjobb. Aztán jött az előző hónapban tesztelt Wingman Force joystick (lásd a februári Gurut!), így meggyőződhettem arról, hogy a botkormányok piacán is nívót jelent a Logitech név.

FELSZERELÉS

Egy kis helycsinálás az íróasztalomon és máris elkezdhettem a kormány felszerelését, a vezetékek csatlakoztatását stb. A kormányt maximum 6 cm vastag asztalra lehet felcsavarozni a speciális „talpakkal", ezek után fixen áll a helyén.
A pedáloknak is kell a hely, de szerencsére a földön bőven elfértek.
A kábelek: a tápegység kábele a talapzatba illeszkedik, ahonnan egy másik kábel indul ki. Ezt a vezetéket kell csatlakoztatni a „kormányműbe", innen fut tova még ugyanez a kábel, a gépünkbe, ahova kétféle módon csatlakoztathatjuk: a soros portra vagy egy kis átalakító (na ezt szerencsésen otthagytam a srácnál, úgyhogy bandukolhattam vissza) segítségével az USB portra. Én ez utóbbit választottam.

INSTALLÁLÁS

Az installálásnál ugyanúgy jártam el, mint a Logitech joystick esetében, azaz előbb a meghajtószoftvert installáltam, majd az újraindítás után csatlakoztattam a kormányt az USB portra. Így minden zökkenőmentesen ment, máris megjelent a Wingman Profiler beállító-program. Mit is lehet ezzel a programmal elérni? Beállíthatjuk például, hogy kedvenc játékainkban hogyan reagáljon a kormány és a játék a különböző gombnyomásokra. Minden gombra különböző billentyűkombinációt programozhatunk, ezeket elmenthetjük és az adott játék kiválasztásakor ezekkel a beállításokkal játszhatunk.
A wingman profilerből közvetlenül juthatunk a vezérlőpultról ismert joystick-konfigurálási, tesztelési opciókhoz. Itt aztán a kormány máris megmutatja, mit tud!
Megtapasztalhatjuk, hogy különböző eseményekre (ezek csak példák, amelyek egy-egy játékban előjöhetnek) hogyan reagál a kormány, például milyen lehet átmenni egy régi fahídon. Ezt látni (vagyis tapintani) kell, én is alig hittem a kezemnek, ahogy szinte éreztem minden egyes deszkát a kocsi alatt. Állítható az erőeffektek erőssége, én később mindet a maximumra – 150 százalékra – állítottam, mivel így még valósághűbb volt.

KINÉZET, PEDÁLOK, GOMBOK

Elgyönyörködtem a kormányban. A kormánykereket valami piros gumiszerű anyaggal vonták be, ami biztos és kényelmes fogást eredményezett.
A kormánykeréktől kicsit beljebb, négy gomb található, melyeket a bal és jobb kezem hüvelykujjával kényelmesen el tudtam érni.
A kormány alatt mindkét oldalon található még egy-egy kar, melyek szintén gombokként működnek.
A pedálok jól elhelyezettnek tűntek, a talpon egyébként kialakítottak egy kis pihenőhelyet a bal láb számára. (Mivel azt úgysem használjuk, bár bevallom néha kényelmesebb volt a ballal a féket nyomogatni.
Egyébként a teszt szerint, ha mindkét pedált egyszerre a padlóig nyomjuk, azt úgy érzékeli, mintha nem nyomtuk volna le egyiket sem, azaz a két pedál kölcsönösen hat egymásra. Ez persze kikapcsolható.)
A talapzat nem csúszkált, köszönhetően a viszonylag nagy kialakításnak és a gumitalpaknak.

TECHNOLÓGIA

A technológia az, ami elsősorban megkülönbözteti a Logitech féle force feedback-et a versenytársakétól. Itt ugyanis nem fogaskerekek dolgoznak, hanem acélkábelek, amelyek valahogy simábbá, folyamatosabbá teszik a kormányok mozgásait. (Ismét csak lásd a februári Gurut!)

JÁTÉKOK

A kormányt a rendelkezésre álló idő alatt többféle autóversennyel is kipróbáltam. Azokon a programokon kívül, amelyeket eleve adtak hozzá teszteltem még a következőkkel: Need for Speed III, Powerslide, Monaco Grand Prix Racing Simulation 2. Nos, el kell mondanom, hogy a legjobb itt is a Need for Speed volt, a többi játékból valami mindig hiányzott a force feedback-kel kapcsolatban. Vagy az út felszíne nem hatott a kormányra (Powerslide) vagy a kormány csak akkor csinált valamit, ha állandóan forgattam (Motorhead) stb. De amikor az NFSIII-ban átmentem a kis fahídon vagy a döcögős úton repesztettem, az élmény leírhatatlan volt. (Persze jót tett az a 150% is.)
Az F1-es játékokban minden nagyon valóságosnak tűnt, kár, hogy ez nem az én stílusom.

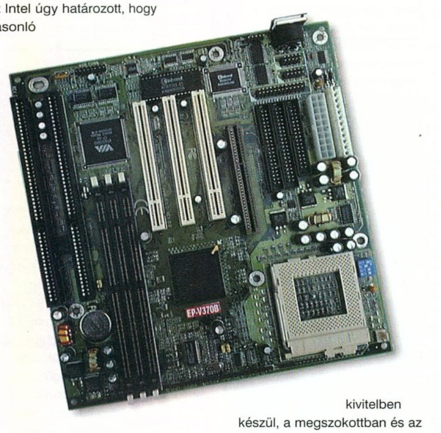
ÉRTÉKELÉS

Ismét csak el kell mondanom, hogy a realisztikusságért, a rázkódásért fizetni kell, hiszen így elsőre nehezebb a játékot, vagyis az autót irányítani. Viszont tapasztalt autóversenyzőknek csak ajánlani tudom (és másoknak is), hiszen a nehezebb irányításhoz hamar hozzá lehet szokni és az élmény mindenért kárpótol. Az ára (mint a force feedback-es termékeké) kissé borsos, körülbelül 150 dollár.
A kormány viszonylag nagy asztalfelületet foglal, tehát mellette elég nehéz mondjuk szöveget szerkeszteni. Megmaradt a táp „kikapcsolási" problémája, vagyis kikapcsolni nem, csak kihúzni lehet.

Lóti

Socket 370 és PPGA Celeron

Nos, eljutottak hozzánk is az első 370-es alaplapok. Aki még nem tudná, annak elmondom, hogy a Birodalom ismét visszavág. Az Intel úgy gondolta, hogy kicsit visszaszerez az olcsóbb Pentium-piacból, de ha már lúd, akkor legyen kövér. Miután a Super 7-es Pentium alaplapok piacán az AMD processzorok egyeduralkodók lettek, az Intel úgy határozott, hogy hasonló



árban kell Pentium II alaplapot, és processzort forgalmazni. Ennek megfelelően egy új processzorfoglalatot talált ki, ami nem is annyira új, első pillantásra a hagyományos Pentiuméra emlékeztet. Ez a 370-es foglalat. Ehhez társul egy megfelelően olcsó, LX vagy ZX típusú chipsettel ellátott alaplap. Az olcsóságot elősegíti az, hogy a processzort nem kell külön áramköri lapra szerelni, mert a CeleronA típusok tartalmazzák a másodszintű cache memóriát is. És ez lesz majd jellemző a jövőben forgalomba kerülő valamennyi Pentium II processzorra. Elterjedtek olyan hírek, hogy az Intel februártól valamennyi Celeron processzorát ebben az egyszerűbb kivitelben fogja piacra dobni, ezzel kétségbeesésbe kergetve a Slot 1-es alaplappal rendelkezőket, akik ugye szeretnék majd a 366A, illetve 400A Celeronokat jól meghajtani. Az Intel nem titkolt célja latszik: a Celeronokat az olcsóbb alaplapokba akarja terelni, míg a drágább, BX chipsetes alaplapok tulajdonosai vegyenek csak drágább processzorokat. Áthidaló megoldásként készül egy olyan kártya, melybe a processzort helyezve, és az egészet a Slot 1-be dugva az újabb processzorok használhatók lesznek a hagyományos Pentium II alaplapokban is. Nos, ez év végéig valamennyi Celeron proci kétféle kivitelben készül, a megszokottban és az egyszerűbb kivitelben egyaránt. Ami jelenleg újdonságnak számít, az a Celeron 366A, és a 400A.

Az alábbi tesztben 3 alaplapot fogunk boncolgati, az új PPGA processzor család 366A változatának segítségével (ami 5,5x66Mhz-en működik, 128 KB másodszintű cache memóriával, és gyári Intel hűtéssel).

INTEL BI440ZX

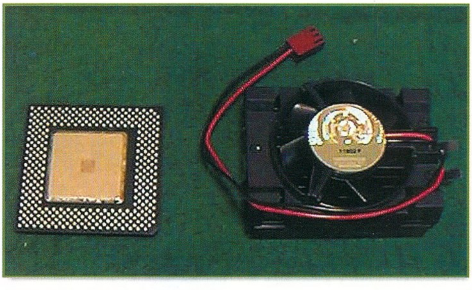
ATX formátum, Intel ZX chipset: 1 AGP, 3 PCI, 1 ISA slot, 2 db RAM-foglalat, alaplapra integrált Creative ES 1373 chipes hangkártya. Az Inteltől megszokott módon az alaplap teljesen automatikusan végzi az összes hardvereszköz felismerését, a processzortípust, a szorzót, valamint az órajelet is automatikusan állítja be. Tuningra teljesen alkalmatlan. A tesztnél használt Diamond Viper V550-es, TNT chipes kártya gond nélkül működött, ez jelzi a megfelelően méretezett tápegységet. Az alaplap maximum 128MB-os RAM-modulokat kezel.

EPOX EP-LX370B

AT formátum, Intel LX chipset: 1 AGP, 3 PCI, 2 ISA slot, 2 RAM-foglalat. Az alaplap – miután LX chipsetes – nem támogatja a 100 MHz-et. A szorzó egy kis kapcsolóval állítható, de a BIOS-ban lehetőség nyílik akár a 83 MHz beállítására is. Processzorokat 300–433MHz-ig tud fogadni. A Viper ezen az alaplapon is gond nélkül futott. Az alaplap támogatja a 256Mb-os memóriamodulokat.

EPOX EP-V370B

AT formátum, VIA Apollo (VIA VT82C691) chipset: 1 AGP, 3 PCI, 2 ISA slot, 3 memóriafoglalat. Ez már egy érdekesebb darab. Egy jumperrel kiválasztható, hogy a processzort 66 vagy 100 MHz-es órajellel akarjuk-e hajtani, és ennek megfelelően a BIOS-ban 66 MHz-es frontbusz esetén megjelenik a 75 MHz-es állítási lehetőség is. 100 MHz-en pedig a 95, 100, 112 és 133 Mhz is. A maximális szorzó 6,5-szeres, tehát az alaplap 6,5x133 MHz-ig megy. A TNT itt sem okozott gondokat. Említésre méltó még, hogy a Hardware-monitor funkció a BIOS-ban, a beállított hőmérséklet elérésekor hangjelzéssel riaszt.



Akkor most beszéljünk a teszt-eredményekről. Miután a három alaplapot, meg a procit csak két napra kaptam meg, hosszasabb elemzésre nem volt időm, de ezek a viszonylag olcsó alaplapok túl sok tesztelést nem is igényelnek. Alapórajelen, tehát 5,5x66 Mhz-en az Intel szerepelt a legjobban, ez nem is lehetett kétséges. Miután a jelentősebb tuning egyedül csak az EP-V370-esben volt lehetséges, itt próbálkoztam a magasabb órajelekkel. A 366A stabilan ment 504 MHz-en. Feltehetőleg egy kis feszültségemelés sokat segített volna az 5,.5x100 MHz-hez, de erre nem volt lehetőség. Amennyiben ki lehet találni a feszültségemelés módját, ez az alaplap nem lesz rossz – természetesen ebben a kategóriában. A feszültségemelés pedig nagy gondot nem okozhat, hiszen a processzor tápfeszültség-ellátása azonos a hagyományos, Pentium alaplapokéhoz. Akkor most előkerülhetnek majd a forrasztópákák...

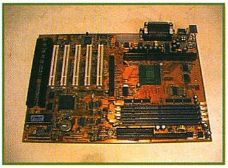
Az egyik alaplappal kaptunk egy 300A Celeront. Ez kötött szorzójú, és alapfeszültségen gyönyörűen futott a VIA alaplapban 504 MHz-en. A 366A Celeron nem kötött szorzójú, tehát 3–5,5-szerezésig mindent tud. Ez kísérleti példány, a sorozatgyártásból kikerülők biztosan szorzó-lockosak lesznek majd. És még egy érdekes dolog... A Celeron 366A egy szupertitkos fehér dobozban érkezett. A csomagolás dátuma: 1998. november 20. Vagyis – a cikket január 27-én írom – jó három hónapja ott állnak készen az új processzorok. És ez szerintem nem csak a Celeronokkal fordul elő.

Barátaim, aki teheti, maradjon az Intelnél.

Kíváncsi leszek az árakra, vajon tényleg vetélytársai lesznek-e a Super 7-es alaplapoknak. Igaz, az Asus P5B, ami az egyik legjobb Super 7-es alaplap, közel jár a 20 ezer forinthoz. Egy azonban bizonyos, mondjuk az Epox VIA alaplap, melyhez még ATX-es ház sem kell, egy 300-as CeleronA-val bizony nem lesz rossz vétel, még akkor sem, ha a processzor csak 450 MHz-en megy majd.

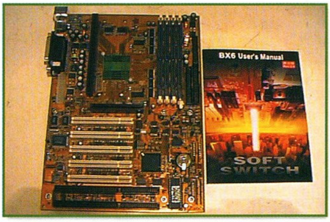
Old Man

Hardver fórum

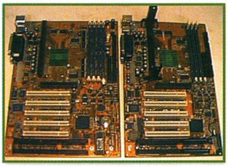


AZ ABITBX6 REV2.0

Meghalt a király, éljen a király! Itt az új Abit Pentium II alaplap, a BX6 Rev2.0. Méretében kisebb, mint a BX6, de valamivel nagyobb, mint a BH6. A BX6-ot mérete miatt csak nagytoronyba lehetett szerelni, ha valaki egynél több memóriamodult akart használni. Ezt a problémát a BX6 Rev2.0-nál megoldották, az alaplap jóval kisebb lett. 1 AGP, 5 PCI, 2 ISA slot, 4 memóriafoglalat, SB Link és a jól ismert Texas memóriabufferek. Megmaradt a szeretett CPU SoftMenu és jelentősen kibővült. Az órajelek: 66, 75, 83, 100, 112, 117, 124, 129, 133, 138, 143, 148, 153 MHz. Ez azért nem kispálya. Én ugyan még hiányolom a 88, 93 MHz-es órajeleket, de ez legyen az én bajom... Jó lenne, ha lenne, mert sok olyan proci van, amelyik 83-on jó, de 100-on már nem megy, tehát kellene valami köztes órajel is. A core-feszültség az eddigiekhez hasonlóan állítható és az órajelet maximum 8-szorozni lehet, tehát az alaplap elvben 8x153, azaz 1224 MHz-ig megy. Ezt még kimondani is iszonyat.... Az órajel kiválasztásánál megszabhatjuk a PCI busz órajelét is, ez az adott órajel harmada vagy negyede lehet. Az alaplap támogatja a 256 MB-os RAM-modulokat is, így 1024MB RAM-ot kezel. A BIOS-ban beállítható a processzor hőmérséklet-figyelése, a megadott hőfok elérése esetén a hangszóró sípolással figyelmeztet. Valamennyi PCI slothoz rendelhetünk egy fix IRQ-t, ami sok esetben nagyon hasznos lehet. Az alaplapot – tehát magát a számítógépet – indítani lehet PS2-es egérrel, és billentyűzettel is. Az alaplaphoz adott CD tartalmaz egy nagyon jó hardware-monitor programot. Ennek segítségével ellenőrizhetők a tápfeszültségek, a ventilátor fordulatszáma, és a processzor hőmérséklete is. Ez a program Windows alatt fut, és itt is beállíthatók a riasztási értékek. Bár az utóbbi időben az országba kétes forrásokból bekerült BH6-os alaplapokról sok rosszat lehetett hallani, nekem sohasem volt gondom velük. Kiváló alaplap, főleg a legújabb BIOS-szal. De a BX6 Rev2.0 jobb, sokkal több szolgáltatással rendelkezik, és gyorsabb is. Azok a szerencsés emberek, akiknek jutott a híres 300-as SL2W8, illetve SL2YK típusú Pentium II procikból, melyek mennek 504MHz-en, de nem mennek 558-on, azok kísérletezhetnek a 117 MHz-cel, az esetek túlnyomó részében megy a dolog 527 MHz-en, ami mintegy 5 százalékos teljesítménynövekedést eredményez. Az alaplap támogatja a közeljövőben piacra kerülő Katmai, illetve új Celeron processzorokat is. Azonnal használatba is vettem egyet, és természetesen az alaplap nem indult el. Lázas hibakeresésbe kezdtem és kiderült, nem az alaplap a hibás. A tápegységem tréfált meg, ugyanis a Skyhawk típusú tápokkal az alaplap nem indul el. Tápcsere után minden rendbejött, és örömmel tapasztaltam, hogy az új szerzemény valamennyi tesztprogram szerint mintegy 5 százalékkal gyorsabb, mint a BH6-os. Ez tulajdonképpen nem sok, de aki ismeri a márkásabb BX chipsetes alaplapok világát, az tudja, ez milyen sokat jelent.



Vásárlásnál figyeljünk a leírásra, a jobb felső sarokban, pirossal nyomtatva látható az új revíziószám

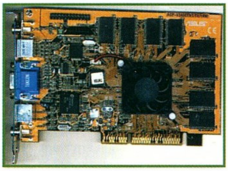


A BX6 Rev2.0, és a BH6 egymás mellett

Akik ismernek, tudják, hogy nem vagyok egy kapkodó idegbeteg. Miért is mondom ezt? Jó három hónapja, hogy az első Riva TNT-alapú kártyák a piacra kerültek. Természetesen, az elsietett piacra dobás, a nem megfelelő driverek óvatosságra intettek. Napjainkra azonban az új BIOS-ok és a jelentősen átdolgozott driverek, és nem utolsó sorban az emberi árak miatt a TNT piacvezető lett. Úgy gondoltam, ideje egy átfogó összehasonlítást elvégezni a jelenleg kapható kártyák között. Ami az alább emlegetendő tuningot illeti, megfelelő szoftverrel be lehet állítani külön a memória, külön pedig a TNT chip órajelét.

ASUS V3400

Asusból jelenleg 2 típus kapható, a kép a video/SVHS ki-, és bemenettel szerelt kártyát mutatja. Az Asus az egyetlen, ahol a monitor,

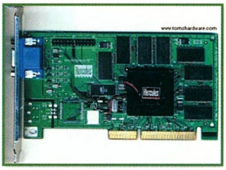


illetve a videokimenet egyidejűleg használható. A kártyán ventilátorral szerelt hűtőborda található, és ez, viszonylag kis mérete ellenére a TNT chipet nem engedi túlmelegedni. Az egész hűtő-szerelvény annyira lapos, hogy az AGP melletti slotba bármilyen PCI kártya gond nélkül belehelyezhető. A jól méretezett hűtés miatt a kártya kiválóan tuningolható. A lefuttatott tesztek alapján az Asus messze a leglassabb kártya, de ezen nem is lehet csodálkozni. Az Asus konzervatívan ragaszkodik az elveihez, legfontosabb a biztonság. Éppen ezért sem a BIOS, sem a driverek nem engedik az agresszív memóriahasználatot. Amennyiben az Asus által kiadott tuningprogrammal kicsit megpiszkáljuk a kártyát, kiderül, hogy válogatott alkatrészeket használtak. Tuning után az Asus az egyik leggyorsabb TNT chipes kártya lesz. A memóriát 125 MHz-ig lehet hajtani.

HERCULES DYNAMITE TNT

Hosszú utat járt be a Hercules. A fantasztikus Tseng 6000-es Dynamite óta először van ismét a ringben.

A Savage 3D nem volt igazán sikeres, és már nem is lesz az.

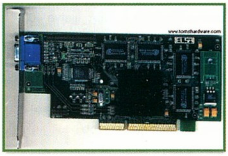


Herculesék fejlesztői leültek, és gondolkodni kezdtek, ami – mint tudjuk – nem nagy baj. Kellene egy új cucc, ami visszahozná a régi, szép időket. Ugye, nem kell kitalálni a sajtba a lyukat, kitalálták már régen. Fogták a Riva TNT chipet, és építettek köré egy jó kártyát. Ezen szintén nagyon jó minőségű ventilátoros hűtés található. A kártyán nincs video be- és kimenet, de az előkészítés látható, tehát csak elhatározás kérdése. A kártya tervezése példás, egyedül csak az Asus tudta ilyen sebességgel kezelni a memóriát.

A drivercsomag – eddig példátlan módon – tuninglehetőséget is tartalmaz, a tervezők voltak annyira bátrak, hogy engedik a „hivatalos" tuningot. Az összes tesztelt kártya közül ez a leggyorsabb. A memória ebben a kártyában is 125 MHz-ig tuningolható.

ELSA ERAZOR II

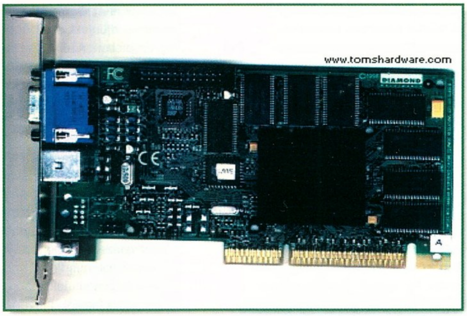
Az Elsa az egyetlen európai, ezen belül német gyártmányú kártya. A megszokott SDRAM helyett a drágább SGRAM-ot építették a kártyára, ezzel növelve a memóriateljesítményt. Mindennek ellenére az Elsa alig tuningolható, ellentétben például az Asus



kártyával. Az első kártyákon még ventilátoros hűtés volt, de költségcsökkentési okokból az Elsa már csak kisméretű hűtőbordával szállít, ennek megfelelően a kártya melegszik is rendesen. Az Elsa újabb kivitele a legrosszabbul hűtött és a leglassabb a teszteltek között. A driverek jók, problémamentesek. A memória maximum 105–110 MHz-ig üzemképes

DIAMOND VIPER V550

A Viper 550-es a legjobb példája a szükséges és elégséges feltételeknek. A legkisebb méretű kártya, gyorsasága, tuningolhatósága közepes, a hűtése



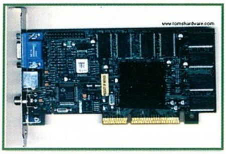
megfelelő. A memória maximum 115 MHz-en futhat. A drivercsomag eléggé szegényes. Személyes tapasztalatom szerint ez működik együtt a legjobban a Diamond Monster 3DFx kártyákkal.

CREATIVE TNT

A legegyszerűbb, és legolcsóbb TNT chipes kártya. Hűtése jobb, mint az Elsa, vagy STB kártyáké. Mindene átlagos, ide értve a drivereket is.

STB TNT

Hová lett a régi dicsőség....Emlékszem még az első STB Velocity 128-ra, mekkora durranás volt. Az STB TNT a második legolcsóbb kártya az öt közül. A hűtése a legrosszabb, a grafikus processzor hőmérséklete eléri a 90 fokot, tuningolni lehetetlen. Tuningolás nélkül teljesítménye jó.



Videokimenete se sikerült a legjobban, a kép remeg. Látszik az átgondoltság hiánya, a tervezőket a mielőbbi piacra dobás vezette. A céget felvásárolta a Voodoo3DFx, tehát óvatosság a vásárlásnál.

A rangsor tehát:

1. Hercules Dynamite TNT
2. Asus V3400
3. Diamond Viper V550

Ismételten felhívnám azonban a figyelmet arra, hogy a TNT kártyák gyártói egyre gyakrabban adnak ki új BIOS-okat, és drivereket. Ezek lelőhelye az illető cég Internet oldala. Előbb-utóbb előáll az a helyzet – akárcsak a Riva 128 alapú kártyák esetében –, hogy az első három helyezett kártya közel azonos teljesítményt fog nyújtani az új BIOS-okkal, illetve driverekkel. Az ismert SciTech kihozott egy úgynevezett 3D Wrapper programot, melynek segítségével a TNT kártyák szoftverből emulálni tudják a Glide funkciót, amit eddig csak a 3DFx kártyák támogattak. Így csaknem minden 3DFx-re írt program futtatható a TNT kártyákon, és mivel a TNT-ket úgyis a gyors Pentium II architektúrához fejlesztették ki, a sebesség is jó. A wrapper programot a Neten lehet elérni, illetve letölteni onnan.

Sokan panaszkodtak, hogy az S3-as alapú kártyákat nem kedvelik az Abit alaplapok. Könyörgöm, ha vesz valaki ilyen király cuccot, és tesz bele egy Celeron 300A-t 450 MHz-en, akkor rakjon mellé legalább egy i740-es AGP buszos kártyát, hadd ne kelljen nyüglődni az öreg S3-asokkal....Tudom, még a legolcsóbb i740-es, esetleg Riva 128-as kártya is drágább, mint az S3-as, de a lánc mindig olyan erős, mint amilyen a leggyengébb láncszeme. Hiába a vihargyors alaplap, meg processzor, ha a VGA-teljesítmény gyenge. Ezért találták ki az AGP slotot, hogy oda tegyük a VGA-kártyát, nem érdemes már a PCI buszos kártyákkal nyüglődni, akár tetszik, akár nem, ezt be kell látnunk. A PCI buszos VGA-kártyák ideje lejárt, hiszen már a Super 7-es alaplapokat is AGP porttal gyártják.

Régen nem beszéltünk a CD-meghajtókról. Én állandóan az Asust dicsértem halálra, és nem is ok nélkül. Ezzel szemben decemberben történt az a csúnya eset, hogy, majdnem az összes 34-szeres Asus megdöglött, mechanika hibával. Egész egyszerűen kiakad a fej, és se előre, se hátra. Rájöhettek erre a gyárban is, mert a gyártást megszüntették és kijött helyette a 36-szoros, ezzel már nincs baj. Ezt csak azért írom le, ha valakinek el akarnak adni egy 34-szerest, akkor azt inkább hagyjátok ki.

Mostanában a kereslet eltolódott a 15, illetve 17" monitorok irányába. Jó néhány típust megnézegettem, és az ár/teljesítmény viszonyt figyelembe véve a 15" kategóriában ajánlom az LG/Gold Star/520Si típust. A képpont mérete 0,28 mm, a képfrissítési frekvencia pedig maximum 90 Hz, ami ebben a kategóriában nem rossz érték. A képcső sötétített, reflexiómentes. A különféle beállítások egyszerűen elvégezhetők, bár on-screen menü nincs.

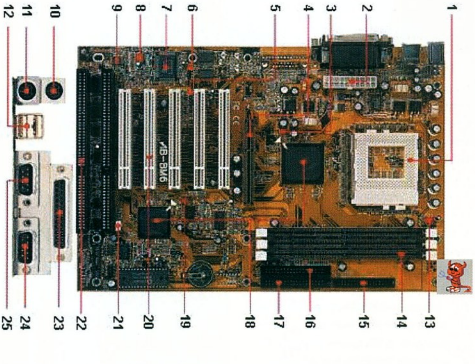
A 17"-osok közül nekema Yakumo PR-1795DO a kedvencem, ismétlem, az ár/teljesítmény arány figyelembevételével. 0,25 mm-es ponttávolság, mindenre kiterjedő on-

screen menü jellemzi a monitort. Képminősége kiváló. A maximális frissítések: 640x480 160 Hz, 800x600 150 Hz, 1024x768 117 Hz, 1280x1024 85 Hz, 1600x1200 75 Hz. Egészen szép. A monitor képe szubjektíven is nagyon jó, és eleget tesz a TCO95-ös szabványnak is.

ABIT BM6

Ebben a percben jött a hír, hogy két napon belül kézbe kapom az Abit BM6-os, Socket 370-es alaplapot. Erről már írtam korábban. De akkor még csak egy amerikai kiállításon, üvegbúra alatt lehetett megtekinteni. Nos, az újság más helyén említett, nem szorzó-lockos Celeron 366A-val kipróbálom majd, 5,5x112-őn, kis feszültségemeléssel. Wowwwwwwww.....!!!!! És ha megjönnek a Slot 1 – Socket 370-es átalakító-kártyák, akkor megnézzük az új Celeronokat az Abit BX6-2-ben is.

Nagyon kíváncsi leszek, hogy ugyanazzal a processzorral lesz-e különbség a két alaplap között. Persze, megint felmerül az a kérdés, mennyibe kerül majd a BM6, az új Celeron, és az átalakító-kártya.



Old Man

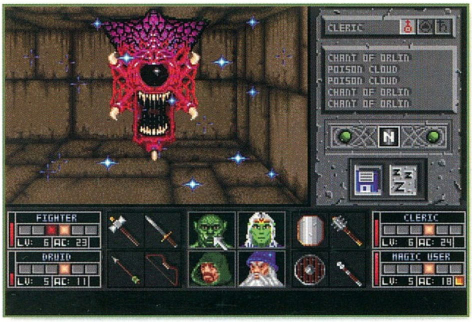
oldman@mail.matav.hu
http://www.internetto.hu/stb/hardver

Black Crypt

AZ ELSŐ KÉT PÁLYA: AZ OGRE LEGYŐZÉSE

Eleinte részletesebben írok le mindent, később már nem, mert szükségtelen lesz, úgyis gyorsan belejön mindenki. Az első pálya csak ismerkedés, semmi komoly. Szedegessük fel a polcokról a tárgyakat, és próbáljunk meg kialakítani egy rendszert az invertory-ban (pl.: a harcos viszi a fegyvereket, a varázsló a varázscuccokat stb.). Úgy alakítsuk ki táskarendszerünket, hogy később ne legyen belőle nagy kavarodás: a kis ládákba célszerű a potion-okat, a kis zsákba a kulcsokat, a táskába és a ládába pedig a nagyobb cuccokat, ezekben sok minden fér el. A játékban rengeteg fegyver, ruha, páncél és egyéb hasznos tárgy lelhető, később annyira tele leszünk velük, hogy csak a legjobbakat tarthatjuk meg, ezért jól nézzük meg, mit dobunk el. Kezdéskor rögtön aktivizáljunk egy Wizard Sight nevű varázslatot a varázslónkkal, benne van az első könyvében. Amíg ez aktív, addig egy kis sárga pont jelenik meg mindenkinél a főképernyőn. Ide klikkelve megnézhetjük a térképet, de arra mindig figyeljünk, hogy aktív legyen, mert csak addig térképezik a partit. Ezzel is egy nagy terhet vettek le a játékosok válláról a készítők, mert akkoriban még minden ilyen RPG-ben nekünk kellett telefirkálni kockás lapokat a térképekkel, fölösleges időhúzás volt. Az sem árt, ha aktivizálunk pár védelmet (Shield, Protection) a két első karakterre. Később is lesznek ilyenfajta értéknövelő varázslatok, csak sokkal erősebbek, néha az egész partira hatnak. Sosem árt néhány ilyen a tagokon. Érdekes varázslat még a Reveal Truth is, ezzel a kezünkbe vett tekercsekről megállapítható, igazat szólnak-e. Ha nem, azonnal eltűnnek.

Ez a második pályáé, ami szervesen kapcsolódik az elsőhöz, de ez a nehezebb. A fekete pontok az oszlopok, a fehér négyzetek az illúziófalak (ezeknek később nagy jelentősége lesz, mert ezek csak innen vehetők észre), a lila mezők a teleportok. A nyíl a parti, a furcsa kis fehér mezők a „fordítgató” mezők (ide lépve megkavarodik a parti), a kék négyzet egy kút, a kék gúlák pedig a szintkapuk. Készítsünk be még egy Chaost a druidával, ez egyelőre az egyetlen támadó varázslat. Hamarosan kapunk egy Compasst, amit a varázsló fog ismerni, ez is mindig legyen aktiválva, hiszen ez az iránytűnk. A starthelytől nyugatra még ne menjünk el, ott a folyosó végén van egy lépcső, ami az Ogre birodalmába vezet, de ez még nagy falat nekünk. Ha táblákat látunk, és rákattintva nem történik semmi, változtassunk vezetőt (kis sárga négyzet), ha ez sem segít, süssünk el rá egy Read Rune varázslatot, erre a druida képes. Délre található a kulcs, ami nyitja a keleti ajtót, ide menjünk be először, mert itt van pár bónusz. A gömbszörnyeket könnyedén megölhetjük pár csapással, vagy Chaosszal. Itt az ajtó mögött egy kicsit meg van kavarva a dolog: kapcsolgatással és teleporttal kell megszerezni egy erőfaltörő tekercset. Ezt (és bármely tekercset) bárki a kezébe foghatja, és fegyverként használva kinyithatja, majd kiválasztva az aktuális varázslatot elsütheti. Két erőfalat kell betörnünk ahhoz, hogy hozzájuthassunk egy harci kalapácshoz, amit rögtön adjunk a harcos másik kezébe: most már kétszer támadhat gyors egymásutánban. Szedjük fel a többi bónuszt is a polcokról, esetleg igyunk a kútból.



Kulacsainkat is meg lehet itt tölteni, ha vannak. Később lesznek mérgező, és varázskutak is, ezekre figyeljünk! A varázskutakból célszerű mindenkinek innia, mielőtt kifogyna. Mehetünk lejjebb, délre, járjuk be az egész szintet. Irtsuk a gömböket, kapcsoljunk kapcsolókat, bónuszoljunk. Ha találunk Death Gemeket, dobjuk el, fölöslegesek. Ha valaki meghal, a cuccain kívül csak ez marad utána, ezt kell kézbe fogni, másik kézbe pedig egy feltámasztó tekercset (Scroll of Life), vagy elsütni egy ilyen varázslatot (Raise Dead), és az illető visszatér a halálból. Ha elveszik a Death Gem, sosem támaszthatjuk fel karakterünket, márpedig kellenek mind a négyen a végigjátszáshoz.

Idegen Death Gemekkel sajnos, nem kezdhetünk semmit. A cél az egész pálya bejárása. A nagy körben egymás után hozhatók elő a kapcsolók, amik végül egy ajtót tárnak fel a nyugati folyosón. De ezt még nem tudjuk kinyitni, ezért egyelőre hagyjuk. Bármikor átmehetünk a második szintre, az Ogre birodalmába, fent, nyugatra a startponttól. De leeshetünk ide egy lyukon is, ám ez nem ajánlatos, mert sebesülünk, és pont az Ogre elé esünk. Vele ne kezdjünk ki, mert jelenleg legyőzhetetlen. Azonnal szaladjunk dél felé, lesz ott egy kapcsoló, amit átkapcsolva egy biztonságosabb helyre teleportálunk. Itt is menjünk délre. Itt figyelheted a fenti térképet is. A nagy terem az Ogre terme, délen vigyázz a fordítóhelyekkel. Ha találkozol varázsfalakkal (zöldes, lilás vagy pirosas effekt), belemehetsz, nem haltok meg, de jobb eltüntetni egy Remove Glyph varázslattal. De az erőfalak és varázsfalak mindig rendelkeznek egy szinttel, és csak akkor törhetők át, ha legalább olyan magas szintű varázslattal próbálkozunk. Később rengeteg helyen lesznek ilyenek, és néha egész pályákat be kell járnunk, hogy megszerezzük a megfelelően magas szintű tekercset hozzájuk. Juss most el egy zsákutcához délen. Ha itt megáll a parti, nagy döndüléssel megnyílik előttük a fal. Járd be, majd gyere ide vissza, mert ha kicsit tovább vársz ugyanitt, újabb járat nyílik, majd harmadszor is. Ekkor szerezhetünk egy kulcsot, ami jó az első pályán levő, eddig kinyithatatlan ajtóhoz. Oda is lehet rögtön teleportálni, és mögötte megszerezhetjük az Ogre Blade-t, amit a harcos kezébe adva immár könnyűszerrel legyőzhető a kétfejű Ogre. De van még itt egy varázskönyv is, a magic user számára. Ha találunk ilyet, mindig klikkeljünk vele az invertory-ban a helyes karakter könyvére, és máris megtanulta. Ezen túl eggyel tovább lapozhatunk a könyvei között. Ilyen esetekben, és szintlépésekkor (xy has gained a level) is mindig nézzük át, milyen új varázslatokat tanulhatunk meg. Most azonban ideje megölni az Ogre-t. Harc közben legegyszerűbb, ha ugrálunk körülötte oldalazással plusz fordulással, és amikor elénk kerül, csapunk rajta egyet. Egy kulcsot őriz a nyakában, amivel a termében

keletre egy ajtó nyitható. Ezzel szemben is található egy kis terem – pár bónusszal – ide is nézzünk be. Ha varázsbotokat vagy „kürtöket", és egyéb szimbólumokat, varázstárgyakat találunk, adjuk a két hátsó karakter kezébe, remek támadó mágiákkal vannak megtöltve, harc közben ezeket is bevethetjük. Van itt még egy Teleport tekercs is, ezt tegyük el jól, mert később egy helyen csak ezzel lehet majd továbbjutni. A kijárat előtt bónuszhegyek várnak minket, és egy újabb varázskönyv, ezúttal a pap számára. Mostanra miénk a Create Food varázslat, így bármikor tudunk kaját varázsolni – éhen már nem halhatunk. De azért itatnunk még mindig kell rendszeresen. Ne lepődjünk meg, ha a druida sokáig csak egy könyvvel fog tengődni – a későbbi pályákon megkap ő is mindent, és neki lesznek a legpofásabb támadó varázslatai. Felszerelhetjük a druidánkat egy íjjal és vesszővel, a tegezt (amit jól telepakoltunk) pedig rakjuk az invertory-jába. Ezentúl ő íjazhat a hátsó sorból, de ne felejtsük el a szörnyek halála után összeszedni az ottmaradt vesszőket. Van itt egy illúziófal is, a tábla jobb oldalán, bent egy ládában pár hasznos bónusz, ruha. A tábla egy „kérdezőhely", abból is a veszélyesebb fajta.
A készítők így védték le a programot. Ilyen később is lesz több helyen, de ez a fajtája összesen háromszor fog előfordulni. Itt mindenképpen vegyünk fel egy játékállást, mert ha nem tudunk helyesen felelni, előbb-utóbb meghalunk. Be kell írni a kérdezett adatokat, mint például: mekkora a sebzése xy varázslatnak, hányadik szintű stb. Ezeket is ki lehet kísérletezni (persze, ha az eredeti, gépkönyves verzióval játszol, ez nem gond), de az a biztos, ha addig próbálkozunk, amíg kifogunk egy olyan kérdést, ami egyes varázslatok helyét kérdezi, hogy melyik könyvben van (Wich Spellbook Contains the xy Spell). Ehhez kell figyelembe venni a fenti varázslatlistát, célszerű megtanulni a könyvek neveit. A listában sajnos nem szerepelnek az első könyvek nevei, mert ezekkel alapban rendelkezünk. Ha sikeresen válaszoltunk, eltűnik az erőfal, mehetünk a 3. szintre. Innen kezdve nem részletezem ennyire.

KEZDŐDNEK A BONYODALMAK: VÍZHORDÁS ÉS KAPCSOLGATÁS

Egy átvezető részen bukkanunk fel. Innen több járat, pálya is nyílik, mi egyelőre szedjük fel a bónuszokat és lépjünk a másik lépcsőre. (Még véletlenül se menjünk be az ajtón!) Van itt még egy arc is a falban, neki kell visszaadni a látását – majd később. Máris egy teljesen új térképen állunk. Itt főleg a plafonon közlekedő szörnyek lesznek ellenfeleink, amik elég gyakran mérgeznek is! Ilyen esetekben vagy a tekercseken, vagy potion-ban fellelhető Cure Poisonokkal kúráljuk ki az illető karaktert. Ha elfogyott minden, és mégis megmérgeződtünk, inkább töltsünk vissza egy játékállást, mert előbb utóbb elhalálozunk. Húzhatjuk az időt egy ideig még alvással, de ez sem végleges megoldás. Ne menjünk be egyelőre az itt található teleportba. Két szekcióból áll ez a pálya, menjünk át a lentibe is a dupla ajtón keresztül. Közben vigyázzunk a kezünkben levő cuccokra, mert lopós szörnyek is feltűnnek néha a semmiből, és minden mozdíthatót elvisznek. Ha mégis sikerül nekik, gyorsan öljük meg, és visszaad mindent. Az sem baj, ha eltűnnek, később is megölhetők. Egész lent délen, a keleti falban van egy – egyelőre áttörhetetlen – erőfal, egy koponyakör. Az ilyenekkel mindig nagyon vigyázzunk, mert ha belelépünk, azonnal kifekszik az egész parti. Szerezzük meg itt a kulcsot egy zsákutcából, ami a pálya tetején levő ajtót nyitja. Innen kezdve mindig adja magát a pálya: szerezzünk kulcsokat, kapcsolgassunk, jussunk be új helyekre, ott ismét szerezzünk kulcsot stb. Az összes főbb oszlop mögé be kell jutnunk előbb-utóbb (amiket csak egy időre húzhatunk arrébb a kapcsolóikkal, amik sorban jelennek meg), és mögülük a kutak kulcsait megszerezni. Minden kútból töltsünk fel egy kulacsot, és gondosan rakjuk el őket. Az első komoly elakadós helyem itt volt (no meg az Ogre Blade megszerzése, mivel először nem mertem bemenni hozzá, pedig be kellett volna), mert nem gondoltam, hogy ilyen hamar ennyire elrejtett kapcsolót raknak be a készítők: a bal felső oszlop mögötti kis zsákutcában, ahol egy mozgó lyuk állja utunkat. Balra egy kis kapcsoló a falon. Ezzel továbbmehetünk itt is. Lesz még pár trükk, de kis gondolkodással megoldható mindegyik. Az utolsó, nyugati oszlophoz igénybe kell venni egy teleport tekercset is (ezért kellett idáig tartogatnunk legalább egyet), hogy a kapcsoló átkapcsolása után azonnal ott lehessünk. (A térképen kell megmutatni, hova akarsz teleportálni.) Van egy korábbi oszlop is (a jobb felső), ami mögé – esetleg – megeshet, hogy beszorulunk. Innen is ki lehet jönni a három rálépős kapcsoló kitartó kombinálásával, de egy teleport is megteszi, ha már látjuk az oszlop mögött megjelenő új kapcsolót. Ha valahol sötétségbe borul minden, alkalmazzunk Light tekercset vagy varázslatot. Ha megvan mind a négy kulacs tele a négy kút vizével, fáradjunk be a teleportba, ami a bejárat mellett található. Itt tegyük be őket a polcokra, és megkapjuk az arc szemeit, amit vigyünk vissza neki, visszalépve az előző pályára. Ekkor egy terem jelenik meg, ahol – bár ez nem látható – csapdák és teleportok állják utunkat. Detect Trap varázslattal, vagy egy ezt tudó varázstárgyat viselve magunkon láthatóvá válnak a csapdák. Kísérletezzük ki melyik a legegyszerűbb, s egyben helyes út, és jussunk át a terem túlsó végébe. Itt van a Mask of True Sight, amit a varázsló viselhet az arcán, állítsuk is gyorsan őt legelőre. Itt is található egy varázskönyv, ismét a magic user számára, amiből azonnal tanuljuk meg a Haste varázslatot, és aktivizáljuk is. Amíg ez él, a parti gyorsabban harcolhat. Másszunk be az egyetlen ajtón, ami mögött láthatatlan szörnyek várnak. Most már nem azok, s így sebezni is tudjuk őket. Ez egy hatalmas, koponya kinézetű terem, járjuk be, irtsunk, bónuszoljunk. A „koponya" két szemében levő kis helyiségéből szerezzük meg az igen nagy szintű erőfaltörő tekercseket (Scroll of Dispelling), és alkalmazzuk őket a megfelelő helyen, amit nem lesz nehéz megtalálni középtájon. Bent megtaláljuk a varázsfaltörő tekercset (Glyph Scroll), amivel visszamehetünk a plafonszörnyes szintre, délre a koponyakörhöz, mögötte is van pár bónusz. De ez nem annyira fontos. Ráadásul ismét találunk egy újabb könyvet a varázslónak, mely már a negyedik. Nézegessük, próbálgassuk a varázslatokat, sok a hasznos köztük, nem csak harciak. Végül itt a kulcs is, mely a piros ajtót nyitja, amivel kimehetünk az egész szintről egy teljesen újra.

folytatjuk

Sylon
sylon@freemail.c3.hu

Levrov

Állati, nézem itt a levrov leadási dátumát, amiről hirtelen eszembe jutott, hogy hurrá, mindjárt itt a tavasz és az ugye milyen jó, meg szép és ilyenek. Na most, ezzel csak az a baj, ha az ablakon kinézek éppenséggel nullához közelítő tavaszi hangulatot tapasztalok, de azért majd megpróbálok itt kirügyezni nektek, hogy ne legyek túlságosan lehangoló. Szóval, inkább nézem a monitoron az ablakokat, remélhetőleg nem fogok kietlen téli fagyásokat átélni a levrov legyártása közben, bár amióta baromi korszerűvé tettem az ámítógépemet mindenféle 3D csiribingyóval és társaival, azóta nemes egyszerűséggel csak fridzsidernek hívom a gépem, bár talán még az sem fagy annyit és olyan intenzíven, mint amit a kis kedves produkált itt nekem három és fél perc alatt. De hagyjuk ezt a témát, végül is nem tuning vagy hardverrovat készül, hanem a levrov, aminek ugye semmi köze az előbb leírt jelenségekhez, hacsak annyi nem, hogy ameddig ezeket leírtam, ügyesen elfelejtettem amit bevezetőnek szántam, de most már jó lesz ez is. És még mielőtt újabb hülyeségeket kezdenék fejtegetni, óriási sebességgel előkapok néhány levelet, mert úgy látszik agymenésem, de legalábbis szóburjánzásom (elsőre nem ezt a szót akartam írni, de meggondoltam magam) van és félő, hogy hirtelen azt veszem észre, hogy búcsúzkodnom kell és még nem is válaszoltam semmire.

CSALÁS

Hello Brazil! Most vettem a februári Gurut. Olvasom a rovatodban, hogy ezrével válaszolsz cheat levelekre. Ehhez szólnék hozzá egy pár tippel.

A tippeknek örülünk nagyon, de azért a pontosság kedvéért hozzátenném, arról szó sincs, hogy hegyekben válaszolgatnék az említett témakörben érkező levelekre. Főleg azért, mert a cheatekről tökéletesen minimális információim vannak.

Cheat. A legtöbb cheatet egy DLH (Dirty Little Helper) nevezetű freeware tartalmazza. Moduláris felépítésű, minden hónapban vagy két új modult raknak fel a site-ra, elég egyszerű a kezelése, és egy rakás trainer, savegame meg miegymás is bele van építve, amit ki lehet belőle pakolászni. PC, PSX és N64 az étlapja. Nekem már úgy 80–100 MB-nál tart mindenestül a DLH könyvtáram. Nagy előnye, hogy jelzi, melyik modulban lelhető fel a kért cheat, ha esetleg nincsen az adatbázisában. www.dlh.net az URL.(...)

Igor

Hurrá, végre valami olyan info, ami remélhetőleg maximálisan kielégíti a cheatelni szándékozók óriási és folyamatosan többre éhes táborát. Remélhetőleg ezután némileg kevesebb levelet kapok olyan témában, hogy ez vagy az a játék hogyan hülyíthető meg, honnan lehet cheateket szerezni és ilyesmik. Sajnos, azonban megint csak azok jártak jól, akiknek van Internet-hozzáférése, a többieknek marad a szokásos havi egy oldal, illetőleg, hogy ne legyen túl nagy az elégedetlenség, igyekszek rávenni a CD készítő urakat, hogy méltassák felpakolni ezt a cuccot valamelyik korongra.

VÍRUS!!! ÉS TÉNYLEG KÁROS...

Rendszeres időközönként kapok tőletek mindenféle olyan tartalmú levelet, amiben jóindulatúan figyelmeztettek valamiféle rettenetes károkat okozó e-mail vírusról. A legutóbbi ilyesmi volt:

(...) Kaptam egy levelet szerb nyelven, amit lefordítok. FIGYELMEZTETŐ ÜZENET AZ IBM-TŐL:

Az üzenet Kanadából jött. Mindenkinek küldd el ezt a levelet, akit ismersz. Ez egy új vírus (...)

Stb., stb., stb. a lényeg az, hogy arra hívja fel a levél a figyelmet, hogy ha a megadott című e-mailt kapok, akkor ne nyissam ki, mert azonnal letöröl mindent a winchesterről. Emberek! Tényleg örülök, hogy ennyire szerettek és mindentől meg akartok óvni, és csöppet se tűnjön hálátlanságnak, de ilyen témában több levelet ne küldjetek nekem, és ha lehet, akkor másnak se. Ez ugyanis szinte az Internet megjelenése óta meglévő tévhitek és rémhírterjesztések egyike, ilyen nincs és egyelőre nem is lesz. Az ilyen jellegű levelek önmagukban a vírusok, ugyanis minden jóindulatú, ám kevéssé képzett Net használó gyorsan elküldi az összes ismerősének, akik szintén továbbküldik és így tovább és így tovább... Ezzel csak egyvalamit értek el, ami a következő kettő: fölöslegesen terhelitek a hálózatot, és fölösleges izgalmat okozva rövidítitek azok életét, akik az ilyen üzeneteket komolyan veszik, és sajnos, szép számmal vannak ilyenek. Szóval még egyszer felhívom a figyelmeteket, hogy az ilyen jellegű leveleket egyetlenegy helyre küldjétek tovább, és ez a törölt leveleket tároló mappa legyen! Köszi, köszi, köszi. Illetve még egy megjegyzést tennék a témával kapcsolatban, nevezzük mondjuk ismeretterjesztésnek. Szóval az előbb említett e-mail vírus nem létezik, azonban valóban kaphatunk vírust e-mailon keresztül, de nem így. A gondot az okozhatja, ha egy levélhez csatolt állomány is tartozik, ami lehet program, Word vagy Excel dokumentum vagy bármi más olyan, ami valóban fertőződhet vírussal.

A levél megérkeztével természetesen a vírus nem fog aktiválódni, csak akkor, ha óvatlanul és minden elővigyázatosságot nélkülözve elindítjuk a programot vagy betöltjük a dokumentumot (makrostul) például a Wordbe. Na, ilyen esetben valóban megtörténhet a baj, de ennek már semmi köze az e-mailhoz, legfeljebb annyiban, hogy jó ha szóltok a küldőjének, hogy valami nincs rendben a háza tájékán. Remélem sikerült többé-kevésbé érthetően elmondanom a lényeget és ezzel legalább néhányatokat megkímélni egy rakás kellemetlenségtől, no meg persze magamat jó néhány fölösleges levéltől.

BARMULUNK?

Hi Brazil! Barmul az újság! Így-meg úgy, de akkor is barmul. Nem az igazi! Talán nem mindig a demókat kéne értékelni, meg a bétákat! Meg még egy kalap rossz tulajdonság! Figyeljetek már egy kicsit jobban oda az állandó sör helyett!

(Rad Imre)

Védelmembe kell vegyem a társulatot. Akármilyen hihetetlenül is fog hangzani, de igaz, a szerkesztőség jelentős része még csak nem is kedveli a sört, arról már nem is beszélve, hogy munkaidő alatt senki sem iszik alkoholt. Habár lehet, hogy éppen ez a baj. Mindegy. Ellenben igazán írhattál volna némi konkrétumot, mert így egyáltalán nem tudunk semmit sem megszívlelni azon kívül, hogy ne bétát meg gammát vagy akármiket teszteljünk, jóllehet ilyeneket általában nem is szoktunk, legfeljebb bemutató szinten. Szóval nem baj, ha kritikát írsz, csak valahogy konkrétabban, azzal többet segítesz.

MINDENFÉLE, MEG EGY KIS NÉVPROBLÉMA

Hello Brazil, Spanyol, meg a többi elvtársad! Azzal kezdeném, hogy az 1998/7-es számban megjelent egy levelem. Ez idáig nem is lenne baj, de elírtátok a nevem. Hát én ezen totál kiakadtam, és eldöntöttem, hogy soha többet nem veszek PC GURU-t. De 3 hónap után rá kellett jönnöm, hogy függő vagyok, nem tudok PC GURU nélkül élni. Hát most arról lenne szó, hogy azt a 3 számot, amit nem vettem meg, hol tudnám beszerezni?

Rettenetesen egyszerű. Elveszed valamelyik ismerősödtől, aki eddig megvette mindet. Ez a legolcsóbb megoldás. Ha esetleg ez nem válik be, akkor jön a drágábbik, nevezetesen felhívod a szerkesztőséget, ahol valaki egészen pontosan elmondja neked hol és hogyan tudod tőlünk megszerezni. Elmondanám én is hidd el, és most nem a lustaság tart vissza, csak annyi minden változott mostanában, hogy fogalmam sincs a dolgok menetéről. Esetleg a törd. beszurkálja ide az infót, ő úgyis mindig mindent tud, nagyon okos barátom ám ő nekem.

(Ha bármi gondod van az előfizetéssel kapcsolatban, akkor Fehér Ildikót kell keresni a 349-3768-as telefonszámon. - a törd.)

Más: Olvastam a PC GURU januári számát, és nagyon ledöbbentem, hogy mikor harmadszorra nyálaztam át az egészet, akkor sem találtam benne egy sort sem a Tomb Raider 3-ról. Pedig most az a nyerő, mindenki magasztalja, meg oldalakon keresztül rizsáznak róla, ti meg egy fél oldalt se szántok rá! Ettől függetlenül a Tomb Raider a legjobb! Éljen Lara Croft! Na jó, ezt inkább hagyjuk....

Szerintem is hagyjuk. Érdekes, nekem a Lara lány azóta nem szimpatikus, amióta átplasztikázták és ettől szegény egészen természetellenes lett, persze arra nagyon jó, hogy minden számítógépjátékos kislány rá akarjon hasonlítani, ha éppen nem barbis hangulatában van. Nem mintha a Barbi babával kapcsolatosan kifogásom lenne, remek hashajtó. Na mindegy. Azóta a februári számban már volt egy leírás, remélem, annak örültél. Végül is jobb későn, mint soha, bár néhány nagy játékos azt mondta, ez a hármas rész még küldetéslemeznek sem lett volna túl nagy durranás. *(A 99/01-es PC Guru december közepén jelent meg - ekkor még nem kaptuk meg az eredeti verziót. Na erre varrjatok gombot! Mi az eredetiről írunk. - a törd.)*

Megint más: Szerintem túl keveset írtok kalandjátékokról. Elhiszem, hogy nem sok újdonságot dobnak piacra, de régebbiekről is lehetne leírás...

Hát igen, igen. Nosztalgiarovatunk már van, de talán mégse kéne túlzásba vinni. Mindenesetre biztató, hogy mostanában azért jelent/jelenik meg néhány kellemes kalandjáték is. Csak győzzed kivárni. :)

Mégmásabb: Szerintem túl kicsi a CHEAT oldal. Nem hiszem, hogy nem tudtok összeszedni havonta minimum két oldal kódot. De ha így van, én tudok küldeni egy rakással. És nagyon jó lenne, ha a Carmageddon 2-höz (NEM A DEMÓHOZ!)

leközölnétek néhány csalást, mert állati jól jönne.

Ezen a témán ma már túlvagyunk, ha esetleg közben elfelejtetted volna felírni, akkor most mars vissza a levrov elejére és nagyon gyorsan vésd fel magadnak az említett Internet címet. Carmageddon kódot pedig nem adok, legyen ez most házi feladat, szerintem most már nem túl nehéz. Azért majd persze ellenőrzöm ám.

Megint más: Lehetne egy olyan oldal, ahol érdekes weblapok címeit közlitek le, vagy írtok is róla valamit. Biztos sokan lennének, akiket érdekelne....

(Nem késett komám ez a level monjuk úgy 4 hónapot a megjelennéssel? Te Brazil... - a törd.)

Igen, ez elképzelhető, és pont ebből kifolyólag volt is ilyen meg most is van. Igaz, volt egy kis kihagyás, amikor ez valahogy elmaradt, de most valamelyik lelekes kisdobos szorgalmasan válogat a Net címek közül, lapozz oda, hátha találsz te is valami érdekeset.

Ez az utolsó: Nincs hompéjdzsetek, vagy ilyesmi, ahol van rólatok fotó és meg tudnám nézni a fejeteket? Nika(most már csak egy k-val) U.I.: Ha még egyszer elírjátok a nevem, bedurvulok...

Nikka (Debreczeny Enikő)

Most álljunk meg egy pillanatra! Nem nagyon szeretném, hogy bedurvuljál és ettől nyolc napon túli sérüléseket szenvedjek el, de most is kétféleképpen van a neved itt a levrovban. Isten bizony nem hergelni akarlak, de nem én írtam így ide, hanem az eredeti levélből másoltam át egy az egyben a szöveget, ami e-mail lévén egészen egyszerű művelet, még csak arra sem foghatom, hogy nem bírtam a papíron megfejteni a hieroglifákat. Megígérem neked, ha eldöntöd most mégis melyik tetszik jobban, akkor legközelebb az, és csakis az fog megjelenni itt a levrovban. Ja, és a Guru honlapja a gamer.pganet.com címen keresendő, igaz ott rólunk fotókat nemigen találsz, viszont van egy rakás friss hír. Ha mégsem bírod ki borzongás nélkül, akkor a www.visionkft.hu/guru címre kukkants be, ott aztán van minden, még az is ami nem kéne... :)

KÖZÉRDEKŰ FELHÍVÁS

Hali! Remélem épp nagylelkű hangulatodban vagy **(Húú, nem is hiszed mennyire. Brazil)**, ha nem, akkor vedd elő, mert – figyelem – szívességet kérek. Van egy honlapom a www.extra.hu/cssteve/pubs.html címen, ahol egy listát szeretnék kiépíteni Magyarország legjobb kocsmáiról városonként. Ehhez sok embernek kéne beküldenie a környékén fellelhető kocsmák top5 listáját pontozva. Ezért cserébe minden beküldő kap egy üveg sört, a címére –próbáld csak ki...Legalább megtudom a címed. Segíts az országos hálózat kiépítésében! Csak annyit írj a levrovban, hogy láttál egy cool site-ot itt meg itt, ingyen sör stb. Ez tulajdonképpen nem is reklám, csak közérdekű bejelentés, nyugodt lelkiismerettel beírhatod a címet – bár tudom, ennek ellenkezőjét is nyugodt lelkiismerettel teszed. Köszi:

Steve (Cserenyi István cssteve@egon.gyaloglo.hu)

Tessék, abszolúte nyugodt lelkiismerettel leközöltem az egész leveledet mindenféle körítés, meg ezt láttam, de jó volt szöveg helyett, így azért mégiscsak egyszerűbb. Remélem sikerül kiépítened egy valamirevaló honlapot, sose lehessen azt tudni, merre jár az ember, és így legalább valami támpontot kaphat, hogy hol érdemes megpihenni egy picikét a nagy rohanásban. Szerintem ezután a levél után komoly kiadásaid lesznek, mert a sör sem olcsó, és ha jól emlékszem a Posta sincs ingyen... :)

(Hát én a belvárosban tudok egy párat, ha hazafelé mindegyikben csak egy pohár sört innék, akkor nem is érnék haza! Képzeld el mennyi sört kéne küldened a címekért! Egyébként jó lesz nekem a csoki is, mert abból másnak is tudok adni. - a törd.)

AZ ÉREM OLDALAI

Szerbusz Brazil. Egy-két dolog „másik oldaláról" szeretnék beszélni, ami eddig nem hangzott el sem az újság hasábjain, sem egyéb más sajtótermékekben ill. médiában. **(Ok, lássuk. Brazil)** A CD írásról... Ti mindig azt hangoztatjátok, hogy eredeti CD-t kell vásárolni. (Kétségkívül van olyan érv, amely ezt alátámasztja.) DE!!! Egy operációs rendszer (Nem a Linux!!!!) olyan bruttó 40 000 – körül mozog. **(Több. Brazil)** Tegyük fel, hogy ezt még kifizeti az ember. De nagyon sokan ezt is lemásolják, ezen kívül rengeteg játékot ill. felhasználói programot másolnak. Na én ezek védelmében szeretnék egy pár szót szólni.

Jó, azt lehet. Csak előtte némi megjegyzésféle. Szerintem abszolút természetes dolog, hogy itt az újság hasábjain az eredeti cuccok megvásárlását hangoztatjuk, igen hülyén nézne ki, ha mi is a CD-k lemásolására buzdítanánk mindenkit. Képzeld el, mennyire szeretnének minket pl. a hirdetők, és ők csak egy lennének a sok közül, akiknek ez lelki problémát okozna. Amúgy meg mi is azt szeretnénk, ha minél több programot vennének, pontosabban vehetnének az emberek, de azért a valóságot is nagyon jól látjuk, de erről később.

Játékok: Nem mindenki „hard core gamer", van, aki csak munka után - esetleg közben - játszik egy kicsit, ezeknek NINCS értelme megvenni az új játékokat drága pénzért, ráadásul egy-két szubjektív teszt alapján nem lehet eldönteni, hogy az adott játék tetszik-e nekünk vagy sem. Volt már rá példa, hogy egy tesztelő egy játékot „istenített", azután az ember megvette és jött a pofáraesés.

Ebben tökéletesen igazad van. Például ezért is vannak rajta a CD-n a játékok demóit, hogy ki lehessen próbálni és azok alapján eldöntheti mindenki, hogy tetszik vagy sem egy adott program. Netán megkockáztatom azt is, hogy aki tényleg csak úgy hébe-hóba játszik, az beéri a demókkal is. Ha meg mégsem, akkor nyilván érdekli annyira a program, hogy érdemes legyen azt megvenni.

Felhasználói progik: Ugye egyetértünk, hogy ezek a programok nagyon drágák (egy Office 97 olyan120 000.-) **(Nem értünk egyet. Szerintem eszméletlenül drágák, pláne ha figyelembe vesszük azt is, hogy tele vannak hibával. Brazil)** namost azzal én is egyetértek, hogy ezeket a programokat üzleti célra, ill. profitszerzés céljára igenis meg KELL venni. DE!!! Képzeld el, hogy nagyon sok iskolás használja ezeket a programokat otthon TANULÁS!!!, ill. egyéb ismeretszerzés céljából. De mondok egy másik példát. Az egyetemek és a főiskolák mérnök hallgatói bent az intézmény keretei között ismerkednek meg néhány olyan programmal, amely az „életben" a munkájukhoz nélkülözhetetlen (mert a cégek a programok ismeretét MEGKÖVETELIK a pályázótól). De az iskola sem tudja ezeket a programokat megvásárolni, illetve csak a régebbi, illetve a „ligth" verziót, ami semmire sem jó. Egy ArchiCAD (építész), AutoCAD (gépész), C++ Builder 3 (informatikus, programozó) több tíz- ill. százezer forint. Megvenni nem tudja, ha nem szerzi meg egyéb más módon (CD írás) lemarad!!! Az már más, hogyha egy cég vagy egy vállalkozó a saját cégén belül, pénzszerzés céljából hamisít, ill. másol CD-t, de én nem erről beszéltem, és a CD hamisítás egy jó részét a fent leírtak teszik ki!!! Ez nem Amerika, ahol az intézmények meg tudják venni a legújabb szoftvereket. Ez sajnos, egy kényszermegoldás(!!!) sok ember számára. Sajnos nem gondolt senki az otthoni felhasználókra, pedig jó megoldás lenne az, ami a Linux alatt futó programoknál már bevált, hogy otthonra ingyenes, cégeknek pénzes...(pl. Star Office 5) (...)

(SeSebaba)

Nos, itt sok dolgot leírtál, amivel azt gondolom mindenki egyetért. Sajnos, ez tény, ma Magyarországon ez a helyzet. Lassan, de nagyon lassan azért változik, bár egyelőre nem az otthoni felhasználók körében, hanem elsősorban cégeknél. Ma már nagyon sokan megveszik azt a szoftvert, amivel dolgoznak, és egyre többen lesznek, akik ezt teszik. És ez jó. Az is jó lenne, ha az említett otthoni felhasználó, meg a diák, meg a bárki is megtehetné ezt, de hát a pénztelenség nagy úr. Ma senki sem akarja az otthoni felhasználókat azzal macerálni, hogy ugyan vegyen már meg mindent, mert ellenkező esetben a város főterére állított kalodába zárják, hogy mindenki jól leköpdösse, mint főbenjáró bűn elkövetőt, jóllehet ma már lassan több büntetést lehet kapni egy zsömle ellopásáért, mint gyilkosságért, de ez más téma. Különválasztandók ettől véleményem szerint azok, akik valóban szoftverhamisítással foglalkoznak és azok is, akiknek lenne miből megvenni a szoftvereket, de nem teszik, mert minek, persze itt természetesen cégekre gondolok elsősorban. Ezeket nyilván mindenki elítéli, és a figyelem is rájuk összpontosul ezen a téren. Nyilvánvaló, hogy amíg az ország, és ezzel az itt élő emberek helyzete nem javul, addig badarság lenne azt elvárni, hogy mindenki mindenét szoftverek vásárlására költse. Lehetne persze mondani, hogy akinek nincs pénze, az ne csinálja, végül is autózni sem lehet ingyen, csak az ilyen hozzáállás hosszú távon az ország kárára is válna. Szerintem legalábbis jobb sok okos és tanult ember, mint egy rakás hülye, még akkor is, ha esetleg otthon másolt programon okosodik ki. Nyilvánvalóan a legtöbben megvennék a programokat, ha lenne miből, de ha jól megnézzük, a jelenlegi hardver elavulási idő alapján a legtöbb családban a számítógép korszerűsítése is komoly problémát okoz. Szóval kár ezen túlságosan sokat tépelődni, mindenki tisztában van a helyzettel. Már leírtam néhányszor, de leírom most is, hogy mindenkinek azt kívánom, jöjjön el az az idő, amikor már csak az a legnagyobb problémánk, hogy melyik játékprogramot vegyük meg heti szórakozásnak.

Hát kérem, ennyi lenne erre a hónapra a levrov. Most a végén visszaolvasva azt kell mondjam, nem lett egy kacagással meg vidámsággal teli valami, de hát ilyennek is kell lenni, úgy látszik a fridzsiderem komoly hatással volt a kis érzékeny lelkemre. Amúgy levrovalkotás közben néhány fagyi után visszaraktam a régi jól bevált videokátyámat is, azóta ugyan korszerű nem vagyok, viszont legalább meg tudtam írni a levrovot és stabilan megy a gép. De jön a tavasz és már ez is valami, sőt, azt kell mondjam, igenis szuper dolog. Ha valakinek ez mégis kevésnek tűnne, csak kedvenc Hádész kollégám egyik megnyilatkozása jut eszembe hirtelen, melyet a Herkules című filmben mondott, miszerint is „Vidámság, szerelem, hepiend, hejehuja, mi kell még?"

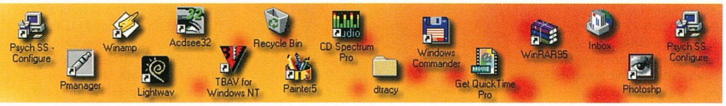
Brazil
brazil@westel900.net

A sörözős buliról még nem tudok beszámolni nektek, mert még nem zajlott le lapzártáig. Így csak a következő hónapban mondunk majd egy másik időpontot.

a törd.
laza@vogel.hu

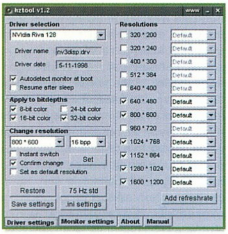
ui.: Egyébként a tavaszról csak annyit, hogy most kint kb. 20 centis hó leledzik.

Utility



HZ TOOL V1.2

A Windows felhasználók jelentős része használ valamilyen felbontás/képfrekvencia beállító programot. Van, aki megelégszik a



Powertoys vagy a Windows98 közepes lehetőségeivel, de akad olyan is, aki megvásárolja a SciTech Display Doctor. E két véglet közt helyezkedik el a Hz Tool, mely free program ráadásul többet tud, mint a Powertoys, igaz kevesebbre képes a SDD-nél. Támogatja az Direct 3D, Open GL-t és olyan speciális felbontásokra is képes, mint például a 960x720. Természetesen, a létező összes felbontásra az alap (50–60–70 Hz stb.) képfrekvenciák mellett akár egyéni beállítást is alkalmazhatunk.

http://hem.passagen.se/doxx

MEMTURBO V1.0

Gondolom, mindenki ismeri azt a jelenséget, hogy hiába építettünk a gépünkbe hatalmas mennyiségű RAM-ot, mégis akadoznak–szaggatnak a programok, esetleg a „nincs elég memória" hibaüzenetet olvashatjuk a képen. Ezek a hibák arra vezethetők vissza, hogy amikor kilépünk egy

programból, akkor a „teleszemetelt" RAM-ot nem teljesen szabadítja fel (flush) a Windows vagy az adott program, a felszabadított tartományokat pedig nem defragmentálja, azaz szét lesznek szórva. Ez pedig lassuláshoz vezet.

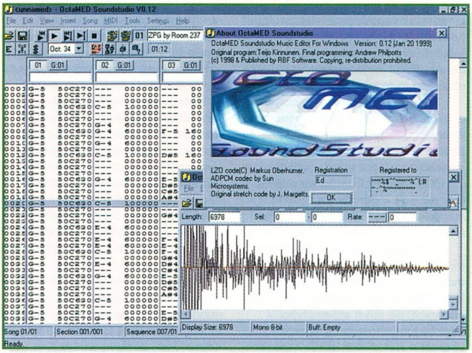
A MemTurbo ezeket a hibákat orvosolja, vagyis felszabadítja, defragmentálja és visszaállítja a fizikailag szabad RAM-területet (lásd RAM-szkóp). Ezzel nemcsak némi gyorsulás érhető el, hanem sok esetben a rendszerösszeomlásokat is megelőzhetjük. A program segítségével meghatározhatjuk a felszabadítandó RAM méretét és a „flushing"-időket.

www.memturbo.com

OCTAMED SOUNDSTUDIO BETA12

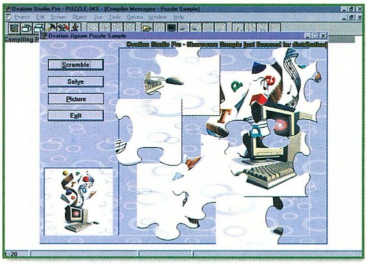
Amigásoknak gondolom, nem kell bemutatni ezt a zeneszerkesztő programot. Az RBF Software és Teijo Kinnunen, valamint Ray Burt-Frost neve mind a mai napig az egyik legszebben szóló zeneszerkesztő midis programmal forrt egybe. */Amigán. Az OctaMED PC-s (Win95/98) verziójának fejlesztése több mint egy éve kezdődött el, de a végleges, CD-verzió csak most, 1999. március 1-jén jelent meg. Mit is írhatnék még erről a programról? Korlátlan Midi-lehetőségekkel, beépített Sample és Synthsound editorral rendelkezik, rendkívül sokoldalúan konfigurálható. Érdemes kipróbálni, szépen szól. Az újság CD-mellékletén az OctaMED mellett a zenekönyvtárban 17 eredeti amigás .MED modult is mellékeltem.

www.octamed.co.uk



OVATION STUDIO PRO. V2.1

A programnyelvek amúgy is széles palettáját bővíti az Ovation Studio Pro. Nyelvezete és a programozás technikája éppannyira ismerősnek fog tűnni, mint amennyire szokatlannak. Nyelve a Jive script, mely a VB-hez hasonlít leginkább, akárcsak a programírás menete (itt is minden a kép megtervezésével kezdődik). Készíthetünk projecteket, melyek a megszokott elemekből állnak össze, például screen, objektek stb. A kész programot



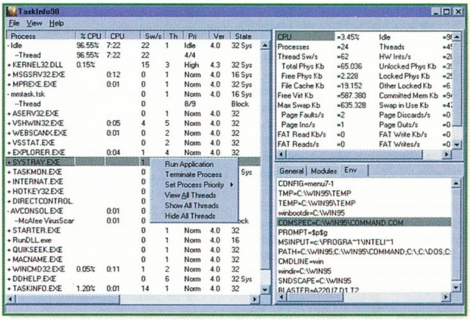
tesztelhetjük (test, run) vagy le is fordíthatjuk közvetlenül futtatható file-ba. A Jive utasítások/parancsok használatához részletes leírást kapunk a beépített helpben.

www.risoftsystems.com

TASKINFO V1.0

Vajon ki tudja, hogy milyen taskok, programok vagy dll-ek futnak egyszerre és ezek mekkora CPU teljesítményt, RAM és Cache területet foglalnak le. Lehet, hogy ezek jó része teljesen feleslegesen fut? Ez több mint valószínű. A free kategóriába tartozó TaskInfóval ezeket a felesleges taskokat „lőhetjük ki", megállíthatjuk a dll-ek futását, vagy csak egyszerűen megváltoztathatjuk ezek prioritását. De azt is megállapíthatjuk, hogy mely programok mekkora CPU százalékot visznek el. Ez csak egy kis apró része a TaskInfo lehetőségeink.

www.iarsn.com



Angi
angler@freemail.c3.hu

Külvilág

Sziasztok!

Ebben a hónapban, rendhagyó módon egyetlen filmnek szenteljük a rovatot, mert a Blade igencsak felbolydította a szerkesztőség tagjait. A fiúk teljesen megőrültek, napokig más sem szólt, mint a Blade zenéje (igazából Lily a Confusionre gondolt a New Ordertől, a többi szám a CD-n teljesen más stílust képvisel – shoebaron), és már érkezik a DVD verzió is. Megszállottak! Következzék hát egy kis kedvcsináló a legfrissebb képregény adaptációból.

(Aki tud, az feltétlen látogasson el a film hazai forgalmazójának az internetes oldalára, hiszen sikerült egy olyan HP-et összehozniuk, ahol szinte mindent megtudhatunk a Pengéről. Interjú Snipesszal, Vámpír Biblia, kritika, s minden, ami érdeklődésünkre tarthat számot a témával kapcsolatban. A design erősen felejthető, viszont a tartalomért mindenképpen dicséretet érdemelnek.)

web: www.flamex.hu
www.lycos.com/blade

Lily

A vámpírok több ezer éve közöttünk járnak. Első pillantásra észre sem vennéd ezeket a vérszívó szörnyetegeket, hiszen hús-vér embereknek tűnnek. Ott vannak a Wall Street-i tőzsdén, ahogy jólfésült brókerekként készítik elő a gazdasági világválságot, a kormányhivatalokban, ahol a legfontosabb döntések születnek, de ugyanúgy ott nyüzsögnek a nagyváros utcáin is és sosem tudhatod, mikor jönnek szembe veled. Beépültek a társadalom minden szintjére. Nappal a hétköznapi emberek mindennapjait élik, de éjszaka az étvágyuk féktelen, véres és gyilkos orgiákba torkollik, melynek során tömegével esnek áldozatul a halandók.

Most azonban bandaháború dúl, az új vámpírnemzedék át akarja venni a hatalmat.

Penge (Wesley Snipes), az utolsó vámpírvadász a Földön, aki birtokában van a vámpírok természetfeletti erejének, ám ezt a képességét ellenük használja fel. Nappal felkutatja búvóhelyeiket, hogy éjszaka lecsaphasson rájuk.

Deacon Frostnak (Stephen Dorff), az új generációs vámpírok ambiciózus vezérének tervei megvalósításához el kell fognia Pengét...

WESLEY SNIPES, A PENGE

Snipes 1963-ban született a floridai Orlandóban. New Yorkban folytatta tanulmányait az előadóművészetek főiskoláján. Színész akart lenni, de emellett a sportot is keményen hajtotta. Párbajtőrözött és harcművészetet is tanult. A Broadwayn számos színpadi szerepet eljátszott. Láthattuk Michael Jackson videoklipjében a Badban is, melyet Martin Scorsese rendezett. Filmes karrierje kicsit furcsán alakult, hiszen első három filmjében sportolót kellett alakítania. (A Vadmacskák című Goldie Hawn vígjátékban focistát, a Knock Outban bokszolót, A nagy csapatban baseballjátékost). Mielőtt végleg beskatulyázták volna a sportoló szerepkörébe, Spike Lee Mo´ Better Blues című drámájában szaxofonost játszott. Az 1991-es New Jack City hozta meg számára az áttörést. Ebben az akciófilmben, egy mindenkin átgázoló maffiafőnököt alakított. A változatosság kedvéért megint sportfilm következett. A Zsákolj, ha tudsz című kosaras-filmben Woody Harrelson oldalán zsákolt. A Tánc a vízen című drámában megmutathatta színészi tehetségét, hiszen szerepe szerint tolószékhez láncolva egy paralízisben szenvedő férfit alakított. 1993-ban Az 57-es utas című repülőgép-eltérítéses akciófilmben nem várt sikert aratott. Azóta filmjei szinte megszakítás nélkül ostromolják a bevételi listák csúcsát. A Crichton regényből készült Gyilkos napban Sean Conneryvel nyomoztak a japán maffia után. Láthattuk a Halálugrásban, melyben elképesztő légitornát mutatott be ejtőernyővel a hátán. Sylvester Stallone ellenfele volt A Pusztító című sci-fi akciófilmben, majd női ruhát húzott a Wong Foo című vígjátékban. A rajongó című Tony Scott filmben baseball világsztárt alakított, akinek legnagyobb rajongója, Robert De Niro keseríti meg az életét. A nagysikerű Szökevény második részében, az Életre-halálra című krimiben ő kapta a főszerepet az Oscar-díjas Tommy Lee Jones oldalán. Két évvel ezelőtt megkapta a Velencei Filmfesztiválon a Legjobb Férfi Főszereplőnek járó Arany Oroszlánt, Mike Figgis érzékeny drámájában, az Egyéjszakás kalandban nyújtott alakításáért.

Játszott vígjátékokban, drámákban, akciófilmekben, sci-fikben, lehetett az nagy filmstúdió produktuma vagy független filmesek munkája, mindegyikben megállta a helyét.

Legújabb filmje, a Penge egy különleges és összetett szerep: egy félig ember – félig vámpír harcost alakít, aki megpróbálja egymaga felszámolni a vámpírok „földalatti mozgalmát" itt a Földön.

A Von Esper Törzs a legerőszakosabb és legkönyörtelenebb tagjai az Erebus Házának. Míg a Ház Urának rendelkezései szerint a vámpíroknak békésen és észrevétlenül kell elvegyülniük az emberek között, addig a Von Esper tagjai ezzel ellentétesen cselekednek. Iszonyatos a vérszomjuk és gyilkosságaik állandó konfliktushelyzetet teremtenek.

A Faustinas Törzs tagjai úgy vélték, hogy ők is „tiszta vérűvé" váltak azáltall, hogy Santaria fekete mágiáját gyakorolták. Hatalmas fizikai erejükön kívül képesek irányítani mások elméjét és a természeti elemeket.
A Faustinas Törzs tagjait kizárólag szívükbe szúrt ezüstkaróval lehet megölni. Szívük megsemmisítése után fejüket is el kell választani a törzsüktől, külömben újjászületnek és erejük megsokszorozódik.

A Pallintine Törzs a balti régióból származik. ők a leggazdagabb iparmágnások az Erebus Házában. A Pallantine törzs tagjai évszázadok óta gyilkolnak. Hatalmas vagyonuk miatt könnyen beépültek a társadalomba és senki sem sejti róluk vérszomjas mivoltukat.

Cheat

AGE OF EMPIRES: RISE OF ROME

A cheat ablakban gépelhetjük be az alábbi kódokat:

king arthur — a madarakat sárkányra cseréljük (999 HP)
grantlinkspence — az állatokat Animal Kingsre cseréljük
pow big mamma — új egység: BabyPrez (500 HP, 50 str, 10 arm, 15 rng)
convert this! — új pap egység (Saint Francis), aki villámmal gyilkol (25 HP, 200 str, 0 arm, 10 rng)
stormbilly — egy új sci-fi robot (Zug 209) (100 HP, 20 str, 10 arm, 15 rng)
photon man — új egységként egy űrhajós beöltözve, ahogy kell lézerfegyverrel

COMMANDOS: BEYOND THE CALL OF DUTY

Gépeljük be játék közben, hogy GONZO1982, mely után a következő billentyűzet kombinációk fognak élni:

SHIFT+V — nem lát az ellenség
SHIFT+X — transzportáció (a kurzorunk helyére fogja mozgatni a figurát)
CTRL+I — Invincibility
CTRL+SHIFT+N — küldetés befejezése
STRG-I — istenmód
STRG+SHIFT+N — a küldetés befejezése, nyertes pozícióból

EXTREME G2

A játék kezdete előtt a következő nevek közül választhatunk, ha valami extrát akarunk:

neutron — olyan lesz a verseny, mintha a Tront látnánk
spyeye — repülő nézet
spiral — a kamera nézőpontjának forgatása
nitroid — végtelen nitro
misplace — a legjobb fegyvereket kapjuk meg a pályán
mistake — végtelen rakéta
xcharge — végtelen arzenál és állandóan feltöltött pajzs
2064 — axtra futurista autó
xxx — a játék sebességének növelése
flick — csak a képernyő 1/4-edében folyik a játék
pixie — alacsonyabb felbontás

RETURN TO KRONDOR

Az RTKRONDOR.INI file-ban az alábbi sorokra módosítsuk a szöveget:

[Console]
Console=1

A végső képernyőhöz elérkezve nyomjuk meg az ALT-C-t a konzol prompthoz (egy zöld $ jelenik meg). Ezek után gépeljük be, hogy PYROMANIA, nyomjuk le az ENTER-t, majd az ALT-C lenyomásával tüntessük el a promptot.
A cheat engedélyezi az összes mágikus spellt és ráadásul még a varázslatok sem kerülnek semmibe. Mint leírtam a cheat csak az utolsó pályán működik, de hát ez is valami.

TRESPASSER ÉRDEKESSÉGEK

A városban keresd meg a Reserch Centert (vagy akármi is a neve).
A lépcsők előtt (mielőtt felmennél rájuk), fordulj el 90 fokkal jobbra. Sétálj el addig a kapuig, amely előtt barikád található. Kerüld meg az akadályt, s juss el a kapuhoz. Két oszlop zárja el az utat.
Ha tényleg Trespasser megszállott vagy, akkor nem okozhat gondot feljutni a kapu tetejére (ugrálj, majd menj előre addig, amíg fel nem érsz a tetejére). Nem kell attól félned, hogy leesel, egy láthatatlan fal megakadályoz ebben. Még szándékosan sem tudnál lesétálni a falról. Egyensúlyozz végig a kapun, majd juss át a falra jobb kéz felé.
Most sétálj el a fal tetején a templom és Hammond háza irányába. Mielőtt bárhová eljutnál, a fal tetején találsz egy kis beugrót. Ne próbáld meg átugrani, csak menj tovább egyenesen. Az Eastern Egg szint magától be fog töltődni.
Ezen a szinten található többek közt az összes fegyver: egy raptor, két arany rúd, egy szürke inGen kártya, egy hatalmas kődominó készlet (amit tényleg fellökhetsz, mint az Európai vakációban a Grinswald család), mind a négy sarokban egy-egy érdekes lebegő kocka, egy hatalmas lebegő papír-repülőszerű valami, melynek az orra egy ösvény felé mutat. (Ha követed ezt az utat, akkor egy idő után beleesel a nagy fehér semmibe, ahová örökre ott ragadsz. Egy kis pihenés.). Továbbá található még egy levágott emberi fej (a Dreamworks egyik tagja?), s még néhány érdekes jelölés a földön (az egyik pontosan úgy néz ki, mint egy mennyei fénysugár. S hogy az életünk ne legyen olyan egyszerű, Anne még kommentálja is a dolgokat: „Úgy látszik letévedt az ösvényről" vagy valami ilyesmit mond.

TUROK 2: SEEDS OF EVIL

TROMPEM — nagy láb és kézmód
BIGBADNOODLE — nagy fj-mód
HELLOSTICKY — sickmód
LILLIPUTIAN — tny-mód
PICASSO — toll és tintamód
HENRYSBILERP — graudmód
YOQUIEROJUAN — jans cheat
MRNOPRULEZ — valami
LEGOMANIAC — zach támadás
INEEDAUPS — blackout mód
WIZARDOFOZ — MMMM... szép csíkok...
OBLIVIONISOUTTHERE — nagy cheat
JANESSPECIALWORLD — janes cheat

SIM CITY 3000

Az effektek indításához nyomjuk le a CTRL+ALT+SHIFT+C billentyűket. A bal felső sarokban megjelenő dobozba írhatjuk be az alábbi kódokat, melyek után mindig ENTER-t kell ütnünk.

i am weak — Minden jutalom és a lehetséges épületek
zyxwvu — SimCastle konstrukció, ha Vinnie ajánlatát visszautasítjuk
call cousin vinnie — Adományt felajánlani Vinnie-nek
salt on — sós vizet ad
salt off — friss vizet ad
terrain one up — Eggyel növeli a terep szintjét
terrain one down — Eggyel csökkenti a terep szintjét
terrain ten up — Tízzel növeli a terep szintjét
terrain ten down — Tízzel csökkenti a terep szintjét

SID MEIER'S ALPHA CENTAURI

A fel nem fedezett területek megismerése nagyon egyszerű. Amikor mozgatunk egységet, akkor tartsuk nyomva a bal egérgombot. Mozgassuk a kurzort a fel nem fedezett terület felé és csodák csodájára – bár a terület továbbra is fekete marad –, de kiíródik, hogy mi van épp a kurzor alatt. Így egy kicsit könnyebb dolgunk lesz.

GRAND TOURING

A Race Options/Preferences/name helyre írhatjuk be az alábbi kódokat, ha egy kis segítséget szeretnénk kapni a játékban.

GIMME8CARS — minden autó és minden bajnokság
MOREWELLY — gyorsabb autó
CATCHUP — mindig megvárnak az ellenfelek a pályán

TINY TRAILS

2=2967742	3=7974050
4=6947586	5=2962218
6=1943966	7=2917618
8=5923924	9=6905774
10=2887608	11=3893920
12=4867464	13=3882108
14=4855656	15=4837272
16=3843470	17=4817000
18=3831380	19=6804924
20=2786534	21=5792718
22=4774452	23=5780632
24=4762244	25=2743980
26=3750160	27=4723588
28=3705342	29=8711514
30=0693122	31=5699442
32=2681050	33=3654468
34=6660780	35=2642390
36=1624124	37=4630308
38=7603724	39=4618228
40=4591632	41=1573250
42=6579570	43=5561186
44=6567386	45=0548998
46=3530738	47=6536922
48=5510336	49=6492074
50=4498258	51=3479998
52=4486188	53=3467784
54=6441220	55=2455720
56=3429158	57=2410764
58=7417064	59=6390484
60=2404984	

3001: SPACE SURVIVAL

A cheatmód eléréséhez a következőképpen indítsuk el – paraméterezve – a játékot DOS-promt alól:

3001 GOD — Istenmód
3001 PROG — A programozó bemutatkozása

POLICE QUEST: SWAT 2

A los parancs begépelése után minden ellenfelet látni fogunk, aki a tűzvonalba esik.

Mission kiválasztása

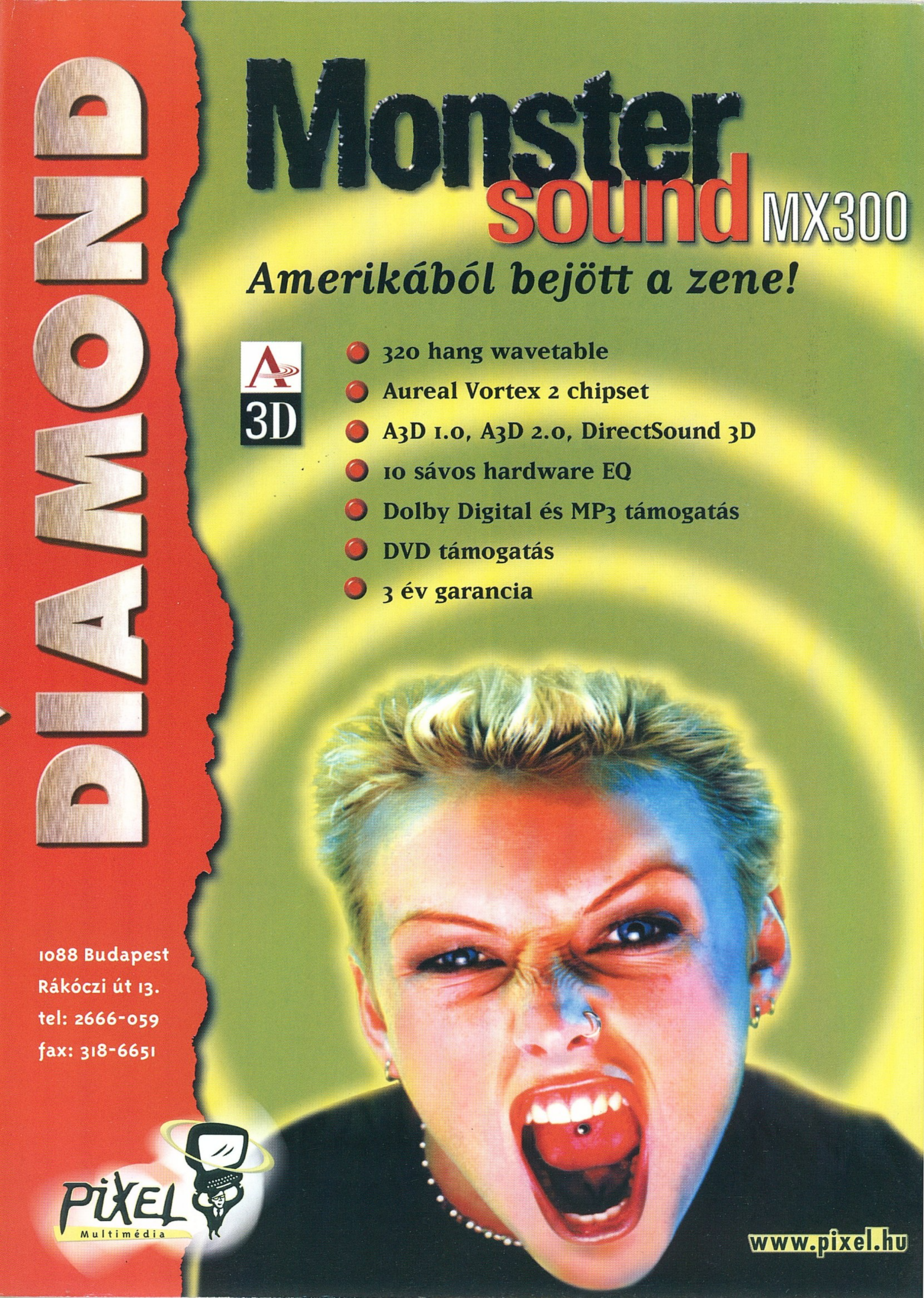
A dologhoz editálni kell egy játék file-t, amit nem árt, ha lemásolunk előtte. Egy text editorban írjuk át a swat2.ini file-t (a swat 2 directoryban találhatjuk).Nyissunk egy Missions Played bejegyzést, majd írjuk be az alábbi sorokat ez alá:

SM1=1	SM2=1
SM3=1	SM4=1
SM5=1	SM6=1
SM7=1	SM8=1
SM9=1	SM10=1
SM11=1	SM12=1
SM13=1	SM14=1
SM15=1	TM16=1
TM17=1	TM18=1
TM19=1	TM20=1
TM21=1	TM22=1
TM23=1	TM24=1
TM25=1	TM26=1
TM27=1	TM28=1
TM29=1	TM30=1

Ezek után a Quick Play üzemmódban az összes pálya elérhetővé válik.

Bear™
bear@vogel.hu

A CD-n még rengeteg cheat-et találhattok!


DIAMOND
Monster
sound MX300
Amerikából bejött a zene!
A 3D
320 hang wavetable
Aureal Vortex 2 chipset
A3D 1.0, A3D 2.0, DirectSound 3D
10 sávos hardware EQ
Dolby Digital és MP3 támogatás
DVD támogatás
3 év garancia
1088 Budapest
Rákóczi út 13.
tel: 2666-059
fax: 318-6651
PIXEL
Multimédia
www.pixel.hu

Új angol nyelvoktató programok
AKCIÓ!
Révai Nagy Lexikona
Br. 5.990 Ft
Br. 5.990 Ft
Br. 5.990 Ft
Br. 8.990 Ft
Br. 5.990 Ft
Br. 8.990 Ft
Br. 15.990 Ft
Br. 14.990 Ft
A Cyberstone 3 tagú TOEFL sorozata az amerikai rendszerű nyelvvizsgára készíti fel Önt, míg az 5 tagú English In Action sorozattal a SKY NEWS TV anyagai segítségével kiválóan gyakorolhatja az élő, illetve a beszélt angolt.
I.-XXII. kötet
DOS / Win
Br. 12.990 Ft
Br. 2.990 Ft
Br. 5.990 Ft
Smile
Minőség
Ergonómia
Design
Biztonság
Garancia
1+2 év garancia
SVGA felbontás 1024x768
Non interlace, 0.28 dot/inch
MPR II szabvány, digitális vezérlés, LED-es visszajelzés energiatakarékos üzemmód
Smile Monitor disztribúció
Smile 14"-tól 27.900 Ft+Áfa-tól
MHS 111
Mikrofon és fejhallgató
Fülhallgató + mikrofon
Kondenzátor típusú mikrofon
Kényelmes használat
Br. 1.490 Ft
MIC 101
Talpas mikrofon
Asztalra helyezhető
Minden hangkártyával kompatibilis
Ergonómikus forma
Br. 1.290 Ft
Acclaim
PC Avanger
Logic 3 Joystick
8 gomb, 4 tengely
Analóg bot és digitális mikrókapcsolós iránypad
Analóg tolóerő, 2 sebességes turbó üzemmód
Win '95, Win '98 driver-ek
Br. 7.990 Ft
Hardline
CD-ROM Drive 40x
MPC kompatibilis
DOS, Windows 3.1, Win 95, Win NT 4.0 OS/2 warp kompatbilis
6000 Ft értékű ajándék szoftver
Br. 12.990 Ft
Race Leader
Kormány
A kormánykerék beállítható pozícióval
180°-os rögzíthetőséggel
Formula 1-es sebességváltóval és pedálokkal
Br. 19.990 Ft
Az Automex Kft. az AMD processzorok hivatalos forgalmazója.
AMD K6-2 3DNow!
Automex multimedia
1077 Budapest, Wesselényi u. 21. Tel.: 461-5700, Fax: 461-5799
1072 Budapest, Rákóczi út 4-6. Tel.: 351-5015
1410 Budapest, Pf. 185., Postai utánvét: 461-5767, utanvet@automex.hu
www.automex.hu